JAK CHCĄ NAS LECZYĆ Z GRANIA?
- RAPORT SPECJALNY

CZYTAJ ZA 5,95 zł

ŚWIAT GIER KOMPUTEROWYCH

4/03

ISSN 1230-8773 INDEKS 320358
5,95 zł W TYM 7% VAT

PRZED PREMIERĄ

FREELANCER

CHAMPIONSHIP MANAGER 4

DEVASTATION

RECENZJE

RAINBOW SIX: RAVEN SHIELD
młot na terrorystów

C&C GENERALS
trzeci wymiar dowodzenia

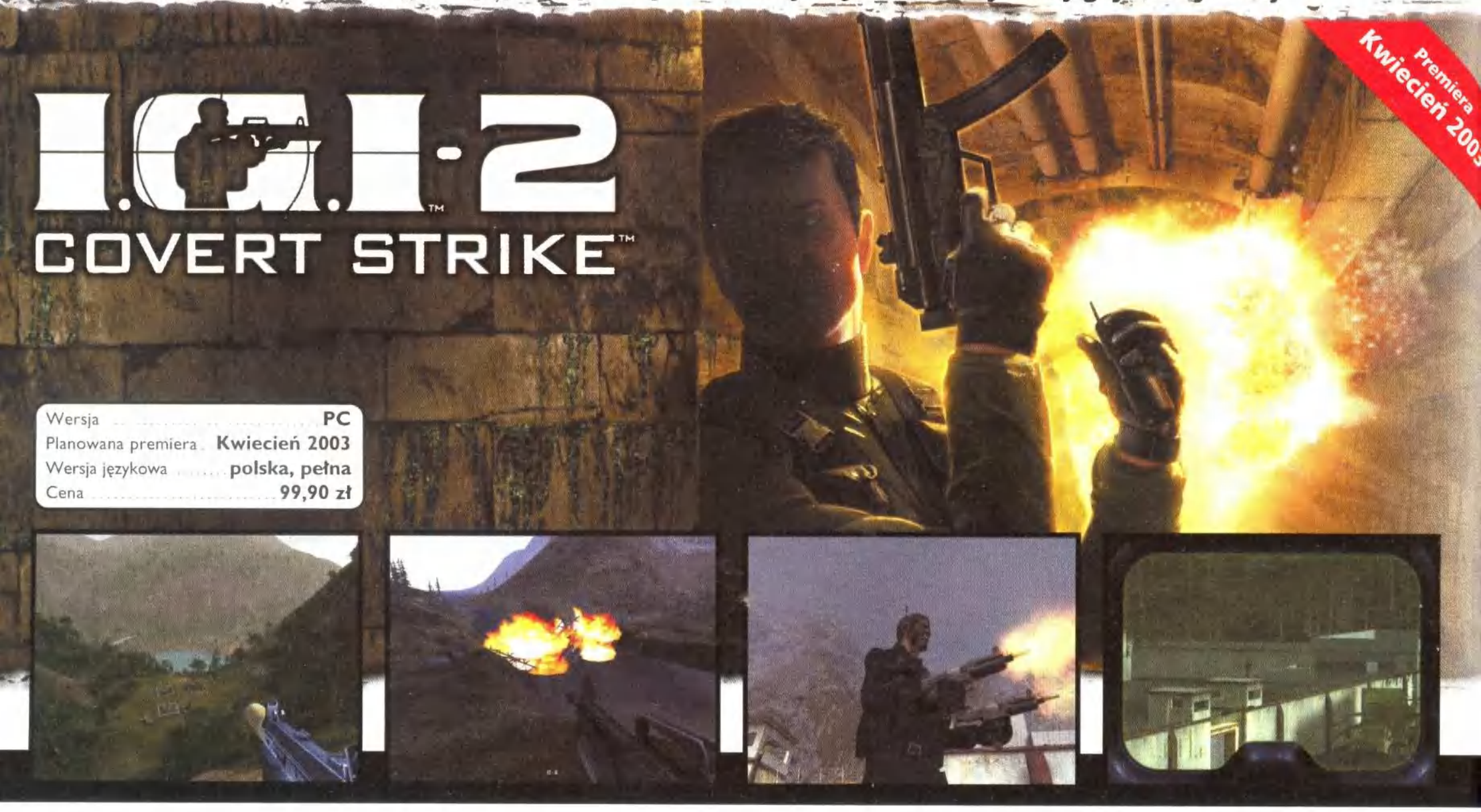
MASTER OF ORION 3
niekończąca się kolonizacja kosmosu

Tom Clancy's SPLINTER CELL™
SAM PRZECIW WSZYSTKIM

MISTRZOWIE KODU

Wykradnij najpilniej strzeżone tajemnice III Rzeszy! Wykaż się odwagą i sprytem, zaznaj smaku niebezpieczeństwa w doskonałym połączeniu gry przygodowej i akcji.

Zostań komandosem i walcz z międzynarodowym terroryzmem! Poznaj kulisy supertajnych operacji w nowej części realistycznej gry taktycznej.



© 2002 the Codemasters Software Limited Company. Wszelkie prawa zastrzeżone. Codemasters i logo Codemasters są zarejestrowanymi znakami handlowymi należącymi do Codemasters. „Race Driver"™, „Colin McRae Rally"™, „Covert Strike"™, „Prisoner of War"™, „GENIUS AT PLAY"™ są zarejestrowanymi znakami handlowymi należącymi do Codemasters. „TOCA"™ jest zarejestrowanym znakiem handlowym należącym do Toca Tour Limited. „Colin McRae"™ oraz podpis Colina McRae są zarejestrowanymi znakami handlowymi należącymi do Colina McRae. „IGI"™ jest znakiem handlowym należącym do Innerloop Studios. Wszelkie prawa, znaki towarowe, projekty i zdjęcia producentów samochodów użyte są przez Codemasters na podstawie licencji. Wszystkie pozostałe znaki oraz prawa należą do ich prawnych właścicieli. Wszelkie prawa zastrzeżone.

PREZENTUJĄ!

Codemasters®

GENIUS AT PLAY™

Poznaj najbardziej realistyczne i dynamiczne wyścigi samochodowe na PC!
Delektuj się doskonałym modelem jazdy, kolizji oraz wciągającym trybem kariery.

TOCA™ RACE DRIVER

Premiera Kwiecień 2003

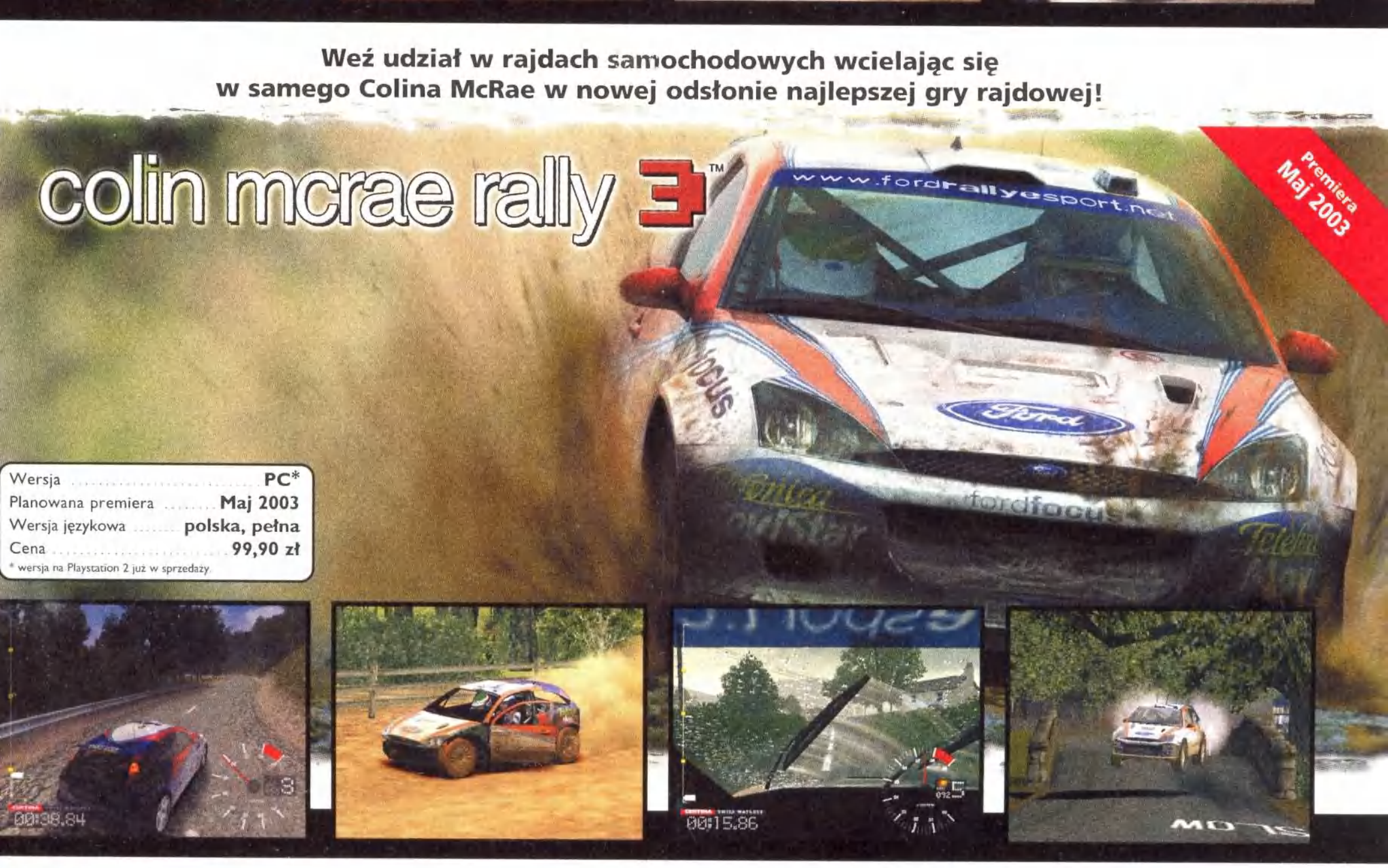
Wersja	PC*
Planowana premiera	Kwiecień 2003
Wersja językowa	polska, pełna
Cena	99,90 zł

* wersja na Playstation 2 juz w sprzedaży

Weź udział w rajdach samochodowych wcielając się
w samego Colina McRae w nowej odsłonie najlepszej gry rajdowej!

colin mcrae rally 3™

Premiera Maj 2003



Wersja	PC*
Planowana premiera	Maj 2003
Wersja językowa	polska, pełna
Cena	99,90 zł

* wersja na Playstation 2 już w sprzedaży

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com

WYŁĄCZNA DYSTRYBUCJA W POLSCE
CDPROJEKT

Codemasters®
GENIUS AT PLAY™

PATRONAT MEDIALNY
wp.pl gry.wp.pl
CD-ACTION
TV 6 Oglądaj w sobotę o 13:00 na TV4!

Logitech
KOMFORT I PRECYZJA
Polecamy serie myszy MX

od redakcji

Ostatnio nasza redakcja ma naprawdę niezłą frajdę. Praktycznie co miesiąc zaskakujemy Was czymś niezwykłym i to zaskakujemy coraz bardziej. Teraz zaś pewnie przekroczyliśmy wszelkie granice Waszej odporności na atak znienacka (chciałbym zobaczyć Wasze twarze podczas kupowania tego numeru). Ale jeśli zastanowicie się nad tym, co się stało, z pewnością dojdziecie do wniosku, że można się było tego domyślić. I że sami w duchu tego właśnie oczekiwaliście.

Rezygnacja z CD i pełnych wersji gier nie była łatwa. Stoi za nią wiele wątpliwości i obaw, spowodowanych stanem dzisiejszego rynku prasowego – i piszę to szczerze, bez udawania chojraka. Ale też mamy głębokie przekonanie, że coś się na rynku zmieniło, że można już wrócić do „zwyczajnej" wersji, a nawet że trzeba to zrobić. Świadczą o tym Wasze ankiety wysłane do nas w ilości wręcz porażającej, świadczą wypowiedzi na Forum ŚGK. Z boleścią ukazała to także reaktywacja, a potem spektakularna porażka "Top Secretu", a raczej to, co działo się wokół tej sprawy. Wielkie wymagania, oczekiwanie wersji innej, niż to, co jest na rynku i wreszcie zawiedzione zaufanie. Widzieliśmy to na własne oczy i wyciągnęliśmy wnioski. Gracze mają dzisiaj już dość. Chcą czegoś innego. Wcale nie nowego. Starego świata (i Świata). Chcą normalności. Nie worków pełnych prezentów, nie 30 pełnych wersji gier, ale czegoś zwyczajnie do poczytania. Do pośmiania się, do zadumy, do dyskusji. Czyli ŚGK w starym, dobrym wydaniu – bo takie właśnie podejście charakteryzowało nas od zawsze.

Tyle o strategii, obawach i nadziejach. A co konkretnie, poza pozbyciem się zbędnego balastu płyt, zmieniło się w ŚGK? Jak już drzewiej bywało, odpowiem krótko – wszystko i nic. Jak widzicie, przede wszystkim zafundowaliśmy sobie nową szatę graficzną (ech, kochamy to – zresztą, kto nie kocha, a zamiast tego lubi chodzić przez całe życie w tym samym ubraniu). Poza tym zrezygnowaliśmy, co jest oczywiste, ze spisu treści CD, ale przy okazji pozbyliśmy się także działu „Gry bez prądu" (który wędruje w powiększonej objętości do zaprzyjaźnionej SFery – naszego nowego magazynu SF), a także „Pogranicza". Powód? Chcemy być o grach i tylko o grach. Komputerowych, jak wskazuje nasz tytuł. Dlatego nawet „System", który wcześniej był ogólnie o sprzęcie i programach multimedialnych, teraz będzie coraz bardziej profilował się pod tym właśnie kątem. Poza tym na początek numeru wędruje „Raport Specjalny", a w jego miejsce pojawiać się będą w większej ilości artykuły przeglądowe i analityczne o grach. Zamierzamy także nieco zradykalizować (jeszcze bardziej!) nasze opinie i oceny, ale zarazem, żeby nie przytłaczać Was naszą surowością, dodać więcej luzu do magazynu – na przykład w postaci dodatków pt. „Skórka od banana".

To wszystko, co przychodzi mi teraz do głowy, choć zakładam, że znajdziecie jeszcze parę rodzynków w najnowszym numerze. Mam (mamy!) nadzieję, że wszystkie te zmiany przypadną Wam do gustu. Liczymy na to, bowiem mamy świadomość, że bez Waszego poparcia nie udowodnimy, iż można inaczej, bez fury prezentów, zwyczajnie – poczytać, pograć i wygrać.

Miłej lektury.

PS. Tych wszystkich, którzy lubią jednak pełne wersje gier, śpieszę poinformować, iż nie rezygnujemy z nich w ogóle. Gry będą się pojawiać w naszych Wydaniach Specjalnych, czyli wydaniach tematycznych, zawsze z 2 CD za 12,95 zł. Tak jak to ma miejsce właśnie teraz (reklama na tylej okładce). Mam nadzieję, że takie rozwiązanie przypadnie Wam do gustu.

FREELANCER

STR.22

Długo oczekiwany następca Privateera i Starlancera trafił już do sprzedaży w USA, my zaś mieliśmy okazję zbadać prefinalną wersję tego nieortodoksyjnego kosmicznego symulatora. O tym, w jakich aspektach jest on nowatorski, kto daje statki kosmiczne za darmo oraz kiedy kosmos ma kolor jajecznicy, pisze ManJAk w teście wersji beta.

raport specjalny

Na odwyku – czyli jak chcą nas leczyć od gier i internetu 6

wieści

Blitzkrieg 14
Commandos 3 12
Etherlords 2 15
Ground Control 2 14
Homeworld 2 10
Indiana Jones & The Emperor's Tomb 9
Knight of the Old Republic 8
Prince of Persia 8
Rise of Nations 12
Silent Storm 15
The Movies 10
Vegas: Make It Big 9

COMMAND & CONQUER: GENERALS

Command & Conquer to cykl z długimi tradycjami, zapisany na trwałe w historii komputerowej rozrywki. Jego najnowsza odsłona oferuje trójwymiarową grafikę, zróżnicowane jednostki, rozbudowane kampanie i przede wszystkim – znakomitą zabawę. A na dokładkę, na stronie 68 umieściliśmy obszerny poradnik dla grających w C&C: Generals.

STR. 28

SPLINTER CELL

STR. 32

Zapowiadał się niemały przebój, wyszła gra... no właśnie, jaka? Z pozoru piękna i wciągająca, po głębszej analizie nie pozbawiona jednak wad. Do lektury tej analizy zapraszamy na stronę 32, gdzie SyS|Yavor obnaża bezlitośnie niedostatki Splinter Cella, zarazem jednak uczciwie przedstawiając zalety tej kontrowersyjnej gry.

Warrior Kings: Battles 14
X-Men: Wolverine's Revenge.....9

przed premierą

Big Mutha Truckers 24
Championship Manager 4 18
Devastation 20
Freelancer 22

recenzje

007: Nightfire.....44
Command & Conquer: Generals 28
Highland Warriors 44
Ibiza – polowanie na laski
+ Kopciuszek – wirtualna lala.....44
Master of Orion 3 36
Praetorians 38
Project IGI 2: Covert strike.....40
Tom Clancy's Rainbow Six 3:
Raven Shield 42
Tom Clancy's Splinter Cell 32

arena online

America's Army: Operations 56
E-sport.....60
Gracz A.D. 2003.....54
Iron Storm – zaślubiny z bronią 58
Neocron.....53
Project Entropia 57
Prosto z sieci 51
Ultima Online: Age of Shadows.....52
Wieści 48

rozwiązania

Command & Conquer: Generals.....68
Hegemonia 64

forum

Hyde Park 84
Kiedy granie będzie sportem 76
Listy.....83
Między nami, graczami 82
Świat według ManJAka 86
W internecie 87

kluby

Frakcja 3D 88
Kantyna 90
Tawerna.....92

system

Ciekawe witryny internetowe 94
Intel czy AMD 96
Nowinki z rynku.....94

roz(g)rywka

FotoGRAM.....26, 97
Grao story 87
Skórka od banana 46, 74

NA ODWYKU

CZYLI JAK CHCĄ NAS LECZYĆ Z GIER I INTERNETU

Maciej Jasiński

Didaskalia: Pomieszczenie redakcyjne; środa, godzina 11.30. Pod ręką notatnik i trzy długopisy, w lewej dłoni telefon. Jeszcze tylko trochę dymu papierosowego, aby uzyskać efekt chrypki w głosie. Rzut okiem na listę przychodni i numerów telefonów wydobytych od pań z informacji TPSA. Tak teraz już jestem gotowy, aby grać. W jednej chwili mam 40 lat i 15-letniego syna uzależnionego od gier. Pora rozpoczynać...

Pierwsze objawy uzależnienia od gier

- *zaniedbywanie rodziny*
- *zaniedbywanie nauki i pracy*
- *kłamanie co do czasu spędzanego przy komputerze*
- *zapominanie o posiłkach*
- *niemożność kontrolowania czasu poświęcanego grom i internetowi*
- *rozdrażnienie i zdenerwowanie w czasie utrudnienia kontaktu z komputerem*
- *doprowadzanie do kłótni rodzinnych*
- *podejmowanie prób samokontrolowania czasu spędzanego przy komputerze*
- *zubożenie języka*
- *zmniejszenie potrzeb seksualnych*
- *brak troski o własne zdrowie i higienę*
- *nieprzejawianie zainteresowania aktywnością społeczną*

Jeszcze tylko jedna uwaga. Z wiadomych względów nazwy przychodni i nazwiska lekarzy wykropkowaliśmy – nie chcemy nikomu robić reklamy, ani też antyreklamy.

PRZYCHODNIA PAŃSTWOWA NR 1

– Dzień dobry tu Przychodnia ...

– Dzień dobry. Ja dzwonię w sprawie mojego syna. Chciałbym go oddać na leczenie...

– Tak, proszę mówić dalej...

– No więc Marcin jest uzależniony od Quake'a i Unreala (już czuję, że byłem zbyt fachowy)

– Tak...

– Wie Pani, takich gier komputerowych

– Ach tak. Nie, tym się nie zajmujemy, proszę spróbować w...

PRZYCHODNIA PAŃSTWOWA NR 2

Popełniłem błąd, ale tylko w ten sposób człowiek się uczy. Teraz będę lepszy. Dzwonię pod wskazany przez panią numer, kierunkowy wskazuje również na Warszawę.

– Dzień dobry Ośrodek Terapeutyczny ...

– Dzień dobry. Czy zajmujecie się państwo leczeniem uzależnienia od komputera?

– Tak, oczywiście.

– Więc ja chciałem swojego syna oddać na leczenie...

– Musiałby Pan najpierw spotkać się z doktorem. Mogę Pana umówić na przyszły wtorek w godzinach popołudniowych...

– Dobrze, tylko wie pani, ja mieszkam w Bydgoszczy i nie chciałbym tak w ciemno jechać tyle kilometrów. Czy może pani powiedzieć coś więcej o sposobie leczenia.

– Ja się na tym nie znam dokładnie, musiałby pan z lekarzem, ale to tak jak z nałogiem hazardowym czy pracoholizmem.

– Mówiła pani przyszły wtorek?

– Tak, np. 16 lub 17.

– To ja jeszcze przemyślę i oddzwonię.

PRZYCHODNIA PAŃSTWOWA NR 3

– Słucham, tu Ośrodek Leczenia Odwykowego ...

– Dzień dobry. Chciałem wyleczyć syna z nałogowego grania w komputer. Cały dzień siedzi przed tym komputerem i gra i gra, nie mam już na niego sił. Czy może pani mi pomóc...

– Tak, tak, spróbuję zaraz połączyć pana z lekarzem, który udzieli panu szczegółowych informacji. Proszę chwilkę poczekać.

(w słuchawce coś co przypomina „Money" Pink Floyd w wersji na organki)

– Niestety pana ... jeszcze nie ma. Proszę spróbować zadzwonić po 13.

(na pewno zadzwonię).

PRZYCHODNIA PRYWATNA NR 1

– Dzień dobry, Poradnia Odwykowa ...

– Dzień dobry. Czy zajmujecie się państwo leczeniem osób uzależnionych od komputera.

– Tak...

– To dobrze, bo chciałbym...

– Już łączę pana z doktorem.

(nie ma melodyjki, jest cisza)

– Słucham ...

– Dzień dobry. Moje nazwisko Jasiński. Szukam pomocy dla mojego syna.

– Taaak...(wypowiedziane z fachowym zrozumieniem)

– Widzi pan, on jest uzależniony od gier komputerowych. Całe dnie spędza przed komputerem, nawet po 10 godzin na dobę. Opuścił się w szkole, stał się jakiś nerwowy, porywczy, w ogóle nie rozmawia ze mną i z żoną, tylko chciałby cały czas grać i surfować po internecie. Próbowałem to jakoś ograniczyć, zabraniałem mu korzystania

w domu, ale przecież nie dam rady pilnować go cały dzień. Chodził do kafejek i kolegów, aby grać – to stwierdziłem, że lepiej jak już siedzi w domu, przynajmniej mam go na oku. Ale najgorszy jest fakt, że tak jak kiedyś był dobrym uczniem, tak teraz ma same dwóje, nie wiem, czy przy takim nastawieniu zdoła dostać się do liceum...

– A ile syn ma lat?

– 15.

– No wie pan to trudny wiek, tu trzeba postępować bardzo delikatnie i z rozwagą. Najlepiej, jakby przyjechał Pan z synem na rozmowę do mnie, spróbuję ustalić, jakie jest podłoże tego uzależnienia, może syn ma jakieś inne kłopoty, o których pan nie wie. A jak długo to trwa?

– Jakieś dwa lata.

– Hmm, tak. Co by pan powiedział na czwartek, szóstego lutego. Mam nadzieję, że zdoła pan namówić syna na przyjazd.

– Zasadniczo mogłoby być..., ale chciałbym się dowiedzieć, jak to wygląda w praktyce. Czy po tym wstępnym badaniu syn zostałby w ośrodku na jakiś czas?

– Nie, to nie jest konieczne. W takich przypadkach ograniczamy się do spotkań z psychologami. Cała terapia trwa około pięciu tygodni. Podstawa, to aby pański syn uświadomił sobie istnienie nałogu, jego szkodliwe oddziaływanie i swoją bezsilność.

– To wszystko?

– Nie, to początek. Później razem z synem ustalimy harmonogram dnia. Wyznaczymy ile czasu będzie spędzał przy komputerze, ile poświęci innym zajęciom. Wie pan, można np. zainstalować takie specjalne urządzenie przy komputerze, coś jak budzik, które będzie sygnałem dźwiękowym oznajmiało koniec możliwości pracy z komputerem. W ten sposób systematycznie będziemy zmniejszać czas spędzany na graniu, aż do poziomu całkowicie akceptowalnego. To pana zadaniem i rodziny będzie kontrolowanie przestrzegania tego planu dnia, natomiast na zajęciach u nas w ośrodku postaramy się przekonać pańskiego syna, że to jest dla niego konieczne...

– A jakieś spotkania w grupach z innymi uzależnionymi?

– Nie, nie ma takiej potrzeby.

– A w ogóle dużo jest takich osób jak mój syn?

– W ubiegłym roku mieliśmy kilkanaście przypadków osób uzależnionych od komputerów, ale większość z nich to byli dorośli ludzie będący nałogowymi internautami.

– Jeszcze mam jedno pytanie na koniec. Trochę mi głupio o tym, ale... ile to będzie kosztować?

– Cała terapia nie więcej niż 2 tysiące złotych. Oczywiście gwarantujemy całkowitą skuteczność naszych działań, także proszę się nie obawiać o efekty. Na pewno pomożemy pańskiemu synowi.

– To ja jeszcze porozmawiam z żoną i razem podejmiemy decyzję. Dziękuję za pomoc i informacje. Do usłyszenia.

– Do widzenia.

Brr... Dwa tysiące złotych za leczenie. Za to można przecież kupić trzydzieści niezłych oryginalnych gierek. Kto o zdrowych zmysłach rezygnowałby z przyjemności grania, chodził do lekarza i jeszcze za to płacił. ❐

Historia prawdziwa

„Psycholog został wezwany w trybie pilnym do szkoły, w której nauczyciele nie mogli sobie poradzić z bardzo pobudzonym ośmiolatkiem. Chłopiec od kilku miesięcy prezentował zachowania opisane powyżej. Nie reagował na własne imię i nazwisko twierdząc, że nazywa się Wielki Mandorf. Mówił do siebie, nie brał udziału w lekcjach. Przyczynę takich zachowań szybko zidentyfikowano, ponieważ dziecko mówiło ciągle o swoim komputerze, a uczniowie ze starszych klas poinformowali pedagoga, iż mały przyjął imię bohatera jednej z gier. Koledzy wyśmiewali się z niego, co powodowało gwałtowne reakcje agresywne.

***Wychowawczyni rozmawiała z rodzicami sugerując wizytę u psychologa i ograniczenie dziecku dostępu do komputera. Rodzice z oburzeniem odrzucili jej rady. Pewnego dnia chłopiec rzucił na podłogę zeszyt i kazał go podnieść koledze, którego nazwał swoim sługą. Po odmowie wykonania polecenia i drwinach klasy, groził wszystkim torturami i śmiercią, wreszcie z furią zaatakował osoby bliżej stojące. Był tak pobudzony, że czworo nauczycieli z trudem zaniosło go do gabinetu dyrektora. Wezwany psycholog długo nie mógł nawiązać z nim kontaktu. Po dwóch godzinach zaczął rozmawiać, lecz odnosiło się wrażenie, iż przebywa w zupełnie innej rzeczywistości. W domu opowiedział, że w szkole był wymyślnie torturowany, co skłoniło rodziców do zawiadomienia policji i złożenia skargi do kuratorium oświaty."* ***

**** za J. Szymańska, „Komputer jak narkotyk" (www.psychologia.edu.pl).***

Siłą nas nie wezmą

Jak na razie ma specjalnej podstawy prawnej do walki z nałogiem komputerowym, takiej jak chociażby nieco zbieżna „Ustawa o wychowaniu w trzeźwości i przeciwdziałaniu alkoholizmowi". Na podstawie tego aktu prawnego dopuszcza się zobowiązanie do przymusowego leczenia osób, „które w związku z nadużywaniem alkoholu powodują rozkład życia rodzinnego, demoralizację małoletnich, uchylają się od pracy albo systematycznie zakłócają spokój lub porządek publiczny".

Na siłę można leczenie nałogowych graczy podciągnąć pod ochronę społeczeństwa przed osobami, które z powodu zaburzeń psychicznych mogą „zagrażać bezpośrednio własnemu życiu albo życiu lub zdrowiu innych osób". W tym przypadku zamykając w ośrodku odbiera się takiej osobie: przedmioty ostre, okulary, protezy zębowe, pas, szelki, sznurowadła, zapałki. Słowem nawet nie wspomniano o gameboy'ach, zatem nie jest źle.

wieści

ZE ŚWIATA GIER...

BIOWARE ZNIEWOLONE?

Kto chce niech wierzy. W połowie marca rozeszły się pogłoski o tym, jakoby Microsoft zainteresowany był kupnem firmy Bioware. Wiadomo, że ta ostatnia robi dla giganta z Redwood grę na Xboxa i być może na PC. Miejmy nadzieję, że wszystko dobrze się skończy i Bioware pozostanie niezależny.

A MOŻE BIOPALIWO?

Firmy NEC, Hitachi i Toshiba opracowują alternatywne metody zasilania dla urządzeń przenośnych takich jak laptopy i palmtopy. Baterie mają być w nich zastąpione przez ogniwa paliwowe wykorzystujące różne substancje: metaliczne nano cząsteczki o średnicy 1 i 2 nanometra, nanocząsteczki węgla lub metanol.

STARA, NOWA KREW

Byli pracownicy firm Ritual Entertainment i Gathering of Developers założyli wspólnie nową firmę – Skylab Entertainment z siedzibą w Austin, w Teksasie. Celem nowego teamu jest oczywiście tworzenie gier, a pierwsza, o nieznanym jeszcze tytule już powstaje. Założycielami firmy są Michael Hadwin i Rick Stults, którzy wcześniej byli zaangażowani przy takich grach jak Duke Nukem 3D, Shadow Warrior, SiN, Heavy Metal: FAKK2.

ELECTRONIC ARTS

To chyba znak czasu. Największa firma na świecie produkująca gry, Electronic Arts, ogłosiła, iż stworzy 20 nowych gier dla konsoli GameCube. Powodem ma być jakoby chęć ograniczenia dominacji Playstation 2, jednak nas bardziej boli to, iż taki GameCube ma otrzymać 20 nowych gier, a nas EA wciąż karmi kolejnymi dodatkami do The Sims.

WYCIEKŁO..

Najnowsza wersja Windows o kodowej nazwie Longhorn, która ma się ukazać już w przyszłym roku pojawiła się w internecie... Zdaje się, że Microsoft ma problemy z utrzymaniem swoich sekretów w tajemnicy.

KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

premiera: III kwartał 2003

ROLE-PLAYING

Połączone wysiłki wspaniałych ludzi z firmy **Bioware** i geniuszu George'a Lucasa z wolna zaczynają przeistaczać się w wielkie rolplejowe dzieło osadzone w świecie Gwiezdnych wojen. Mówię tu o **Knights of the Old Republic**, jednej z wielu gier, nad którymi pracuje **Bioware**, ale też jedynej, która na pewno ucieszy wszystkich offline'owych miłośników sagi Lucasa (tym, którzy preferują bycie online polecamy bardziej ***Star Wars Galaxies***).

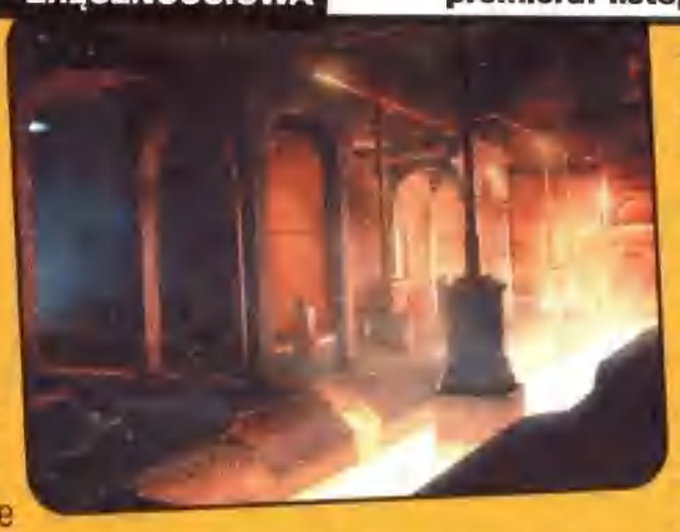
Jak już pisaliśmy w pierwszej zapowiedzi **Knights of the Old Republic**, akcja tej gry toczy się 4000 lat przed wydarzeniami, które tak barwnie przedstawił George Lucas. Choć nie było jeszcze wtedy Imperium, bynajmniej nie było spokojnie. Republika prowadziła wyniszczającą wojnę z niejakim Exar Kunem. Korzystając z okazji, wojowniczy Mandalorianowie zaczęli atakować zewnętrzne światy, co sprawiło, iż Republika zwróciła się o pomoc do rycerzy Jedi. Rada postanowiła działać ostrożnie, jednak dwóch młodych rycerzy Revan i Malak samowolnie ruszyli Republice z pomocą pociągając za sobą wielu innych. Mając takich sprzymierzeńców flota Republiki pokonała Mandalorian, jednak ceną wojny było przejście Revana i Malaka na Ciemną stronę Mocy. Dufni w swą siłę sami rozpoczęli wojnę z Republiką ale po licznych zwycięstwach wpadli w pułapkę zastawioną przez rycerzy Jedi. Revan zginął, ale Malak uciekł.

Tak w dużym skrócie przedstawia się fabuła **Knights of the Old Republic**. Rozpoczynając grę będziesz miał za zadanie odnaleźć Malaka, jednak **Bioware** nie byłby tym czym jest, gdyby po drodze nie kusiło możliwością zrealizowania wielu zadań nie związanych z głównym wątkiem gry. Twórcy **KotOR** zakładają że ukończenie gry zajmie jakieś 60 godzin, zaś kolejnych 20 będzie potrzeba do zrealizowania wątków pobocznych. Nie należy się jednak łudzić, iż już przy pierwszym podejściu uda się komuś poznać wszystkie tajemnice gry. Wiele questów, czy zdarzeń uzależnionych jest od tego z kim podróżujesz, a w trakcie gry może się do Ciebie przyłączyć aż 9 postaci, z których niektóre są dobre, inne złe. Na powierzchnię danej planety możesz ze sobą zabrać tylko dwie osoby, reszta musi w tym czasie czekać na pokładzie Twojego statku Ebon Hawk.

Aby olbrzymia społeczność miłośników Gwiezdnych wojen mogła bardzo szybko oswo-

PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME

ZRĘCZNOŚCIOWA **premiera: listopad 2003**



Prince of Persia to jedna z gier-legend. Ostatnia, trzecia część tej serii z powodu niezliczonych bugów okazała się co prawda niewypałem, nie zmienia to jednak wymowy tego, iż ponad 3 miliony graczy na całym świecie emocjonowało się w przeszłości przygodami księcia ratującego księżniczkę. Fakt ten postanowiła wykorzystać firma **Ubi Soft**, która na koniec tego roku zapowiedziała kolejną część ***Prince of Persia***, o tajemniczo brzmiącym podtytule **The Sands of Time**. Pracy nad tą grą podjęło się studio **Ubi Softu** z Montrealu, znane przede wszystkim z głośnego ***Splinter Cell***. Do współpracy udało się też zaprosić Jordana Mechnera, twórcę oryginalnego ***Prince of Persia***. Szczegóły dotyczące gry są na razie dość mgliste, wiadomo jednak, że książę będzie musiał odzyskać tytułowy Piasek Czasu, który sam rozsypał z pewnej klepsydry za namową złego czarnoksiężnika. Dożyjemy, zobaczymy.

ić się z grą, jej reguły **Bioware** oparł na planszowej wersji **Knights of the Old Republic**. Znajdziesz tu zatem standardowe współczynniki takie jak siła, zręczność, budowa fizyczna, inteligencja, mądrość i wygląd, od których uzależnione są różne umiejętności i zdolności. Masz też wybór pomiędzy kreowaniem swojej postaci krok po kroku lub skorzystaniem z gotowego bohatera. Do wyboru będą w każdym razie trzy rodzaje postaci: zwiadowca, żołnierz i złoczyńca. Wraz ze zdobywaniem doświadczenia rosnąć będą ich możliwości i / lub moce Jedi, przy czym te ostatnie mogą ewoluować w kierunku Ciemnej lub Jasnej strony Mocy lub też pozostać neutralne. Ma to zalety – nasz bohater dysponuje wówczas większą różnorodnością Mocy, ale też i wady – nie ma co liczyć na uzyskanie tych najpotężniejszych właściwych danych tylko znawcom konkretnej strony Mocy.

Jak na RPGa przystało często trzeba będzie sięgać do argumentów siłowych. Gdy dojdzie do walki będzie można wybrać jeden z dwóch trybów gry: turowy lub rozgrywający się w czasie rzeczywistym. Co ciekawe, **Bioware** stworzył także system kolejkowania rozkazów co powinno uczynić grę bardziej płynną.

Według zapewnień **Bioware Knights of the Old Republic** ma się ukazać jesienią tego roku. Wcześniej, bo już latem, grę zobaczą posiadacze konsoli Xbox.

premiera: wrzesień 2003

VEGAS: MAKE IT BIG

SYMULACYJNA

Vegas: Make It Big to nowa gra zespołu **Deep Red Games**, w której wcielasz się w postać właściciela kasyna. Zaczyna on od niewielkiego hotelu, ale w planach ma przejęcie całego Vegas. Gra posiadać ma prześliczną trójwymiarową grafikę, ale kryć będzie się za nią ostra walka o klienta. W swoich kasynach możesz oferować atrakcje dla całych rodzin – występy iluzjonistów i kabaretów lub zadbać o dorosłą część odwiedzających, organizując nocne show. Miłośników hazardu możesz namawiać do gry w Black Jacka, ruletkę. Jeśli uznasz, że idzie im zbyt dobrze, możesz kazać swoim krupierom oszukiwać. Jednocześnie sam musisz uważać na zawodowych graczy, złodziei oraz konkurencję, która będzie starała się zabrać Ci jak najwięcej klientów.

premiera: kwiecień 2003

INDIANA JONES AND THE EMPEROR'S TOMB

ROLE-PLAYING

Indiana Jones to postać kultowa, może nie w takim stopniu jak Boba Fett, ale na pewno szeroko znana. Filmy z udziałem Indy'iego cieszyły się w latach 80-tych wielkim uznaniem podobnie jak gry przygodowe w latach 90-tych. Niestety ostatnia gra z udziałem Indy'iego okazała się wielkim niewypałem, ale miejmy nadzieję, że tamto wspomnienie zniknie, gdy pojawi się kolejna część przygód pana Jonesa nad którymi pracuje obecnie firma **LucasArts**.

Jak sama nazwa wskazuje Indy rusza tym razem na poszukiwania grobowca cesarza, mówiąc konkretnie cesarza Chin. Znajduje się w nim Serce Smoka, potężny artefakt, który da wielką moc temu, kto go odnajdzie. Indy ma taki zamiar jednak szybko przekona się, że w roku 1936 kiedy to toczy się akcja gry, na ów potężny artefakt ma również ochotę sam Hitler. Jego słudzy będą cały czas deptali Indy'iemy po piętach jak również cała zgraja różnego rodzaju opryszków z chińskiej mafii.

Indiana Jones and the Emperor's Tomb podzielona jest na 10 etapów rozgrywających się w tak oryginalnych lokacjach jak Chiny, Praga, Cejlon, Hong Kong i Istambuł. W każdym z tych miejsc Indy będzie mógł wykorzystać swoje umiejętności walki na pięści, jak również użyć swój słynny bat. Cokolwiek znajdzie się pod ręką, na przykład kawałek mebla, również będzie mogło być użyte w walce.

Premiera **Indiana Jones and the Emperor's Tomb** ma nastąpić już w kwietniu, a wydawcą gry w Polsce będzie firma **LEM**.

premiera: kwiecień 2003

X-MEN: WOLVERINE'S REVENGE

ZRĘCZNOŚCIOWA

Cykl X-Men znany jest miłośnikom komiksu na całym świecie. Kolejną próbę przeniesienia mutantów na PC podjęła firma **Activision**, która na wiosnę tego roku zamierza wydać **X-Men: Wolverine's Revenge**. Ma to być gra akcji z trójwymiarową grafiką, w której będziesz mógł wcielić się w postać tytułowego Wolverine. Niewtajemniczonym wyjaśniam, iż jest to człowiek-mutant, któremu na zawołanie wyrastają z nadgarstków potężne pazury. Wolverine jest także niezwykle silny, a jego rany goją się dosłownie w oczach. Wszystkie te cechy będziesz mógł wykorzystać w grze, zwłaszcza że walki w niej nie zabraknie. Na swojej drodze spotkasz innych mutantów, między innymi Magneto, Juggernauta, Sabretootha i Omega Red. W trakcie gry można też liczyć na podpowiedzi ze strony profesora Xaviera.

premiera: data nieznana

HOMEWORLD 2

Dla wielu graczy synonimem zwrotu „kosmiczna strategia" jest bez wątpienia ***Homeworld***. Ta doskonała gra, przez wielu uznawana za absolutny hit roku 1999, zapoczątkowała całą serię naśladowców, że wymienię tu ***Hegemonię***, ***O.R.B.***, czy nasz polski ***Starmageddon***. Przez długi czas nie było wiadomo, co dalej będzie się działo z tym superhitem firmy **Sierra**, jednak w końcu dotarła do nas upragniona wiadomość – prace nad **Homeworld 2** już trwają.

Homeworld 2 korzystać będzie z zupełnie nowego silnika, który nie tylko generować będzie lepszą grafikę, bogatsze w detale statki kosmiczne i efekty świetlne, ale również ma być nastawiony na możliwość łatwej rozbudowy o mody. To wraz z pakietem narzędzi, które mają pojawić się na internetowej stronie gry po jej premierze powinno zapewnić jej znacznie dłuższy żywot niż oryginałowi. W odróżnieniu od tego ostatniego, **Homeworld 2** posiadać będzie także opcję gry w sieci dla maksymalnie sześciu osób, jednak w tym trybie gry raczej nie zobaczymy olbrzymich statków-matek. Te zarezerwowane są dla trybu single-player.

Jeśli chodzi o fabułę, akcja **Homeworld 2** toczyć ma się jakieś 100 lat po wydarzeniach przedstawionych w pierwszej części gry. Hiigaranie powracają do swojego macierzystego świata, jednak nie jest im dane wypocząć. Pojawia się nowe niebezpieczeństwo, rasa Vaygr dysponująca starożytną technologią, przybyła z najstarszego obszaru galaktyki. Rozwój fabuły obserwować będziesz za pośrednictwem stworzonych z pomocą silnika gry filmów. Zachowana zostanie możliwość przenoszenia swoich sił do kolejnych misji, natomiast poprawiony zostanie interfejs, system zbierania surowców i budowy nowych statków. Szczególnie interesująca wydaje się zapowiedź tego, iż Hiigaranie i Vaygr posiadać mają odmienne uzbrojenie, statki, taktykę walki – czyli coś czego de facto nie było w pierwszej części gry, gdzie walczące strony dysponowały podobnym arsenałem.

Data premiery **Homeworld 2** nie jest jeszcze ustalona, ale znając cykl produkcyjny zapewne można spodziewać się dopiero w przyszłym roku. ❐

Peter Molyneux, geniusz gier komputerowych, objawił światu swój kolejny pomysł. **The Movies**, bo taki tytuł nosi owa gra, toczyć się będzie w Hollywood, gdzie będziesz mógł się wcielić w postać producenta filmów. Niewiele osób wie czym tak naprawdę zajmuje się ta osoba i Peter zamierza to dokładnie wyjaśnić. Będziesz musiał wybrać temat filmu, scenariusz, aktorów, obejrzeć plenery plus wybrać się na premierę swojego dzieła. Akcja **The Movies** ma się rozpoczynać w latach 20 ubiegłego wieku i toczyć się aż do czasów współczesnych, ze wszystkimi z tym związanymi kon-

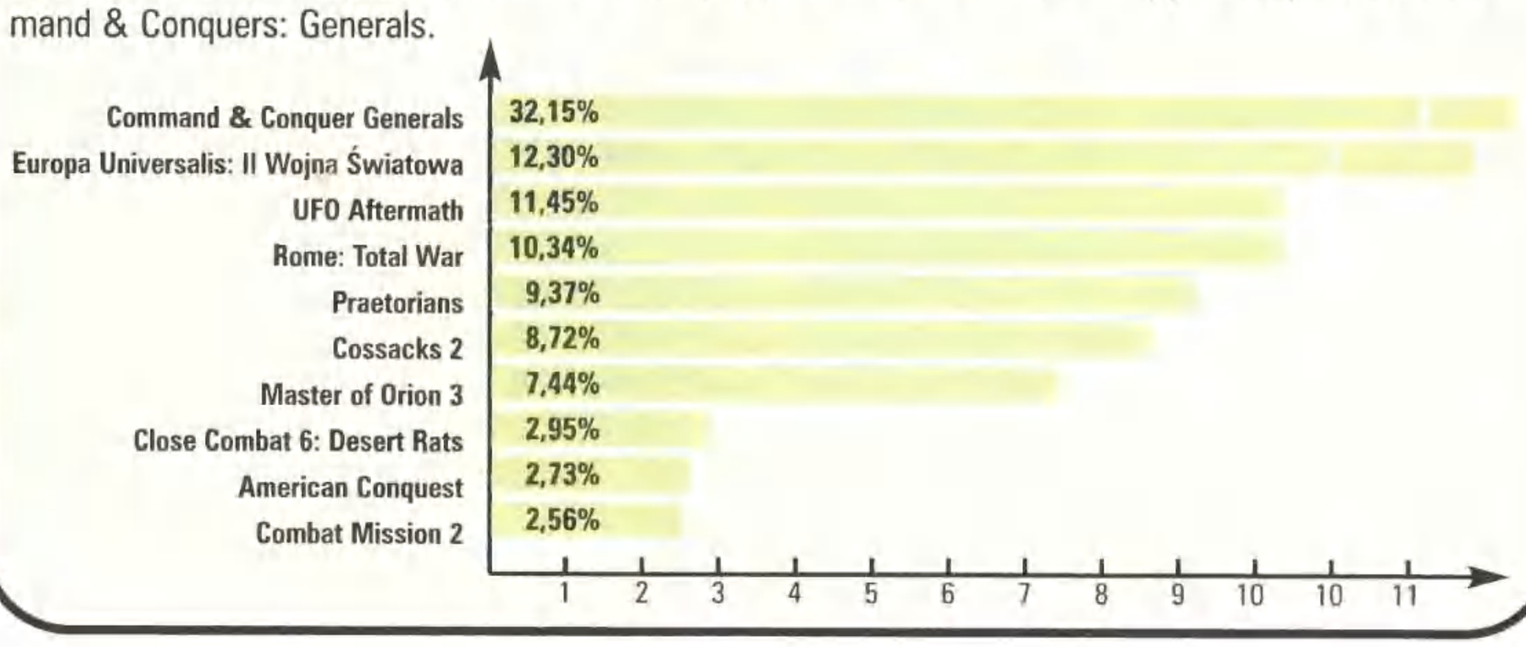
premiera: 2004

THE MOVIES

sekwencjami – zmianą gustów widowni, ale też rosnącymi możliwościami technicznymi. Oczywiście, im więcej zarobisz, tym więcej będziesz miał pieniędzy na kolejne filmy. Zapowiada się okazja ku temu, by osobiście sprawdzić jak to jest nakręcić hit w rodzaju „Terminatora" lub niewypał a'la „Wodny świat".

The Movies ma się ukazać w przyszłym roku, a wydawcą gry będzie firma **Activision**. ❐

Na początku marca na witrynie **www.gry.wp.pl** zadaliśmy pytanie, w jaką z wymienionych gier strategicznych chcielibyście pograć najbardziej. Głosowało 3521 osób, a wyniki tej ankiety bynajmniej nie zdziwiły nas. No, może z jednym wyjątkiem. Prawie 3% respondentów chciałoby zagrać w szóstą część Close Combat. My również, ale niestety taka gra ani nie powstaje, ani nawet nie słychać nic o tym, by ktokolwiek chciał taką grę stworzyć. Szkoda. A wygrał oczywiście Command & Conquers: Generals.



WIELKIE HITY ZA 29.99

The Longest Journey – Najdłuższa Podróż

JUŻ W SPRZEDAŻY

Kartonowe pudełko, w którym po złożeniu możesz przechowywać grę

2 Płyty CD z grą: The Longest Journey – Najdłuższa Podróż. Ich zawartść w pełni odpowiada wersji 4-płytowej

Magazyn z ciekawymi informacjami o grze

Dokładna instrukcja do gry

DOBRA CENA • DOBRA CENA • 29,99 ZŁOTYCH

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA • PL • CD PROJEKT

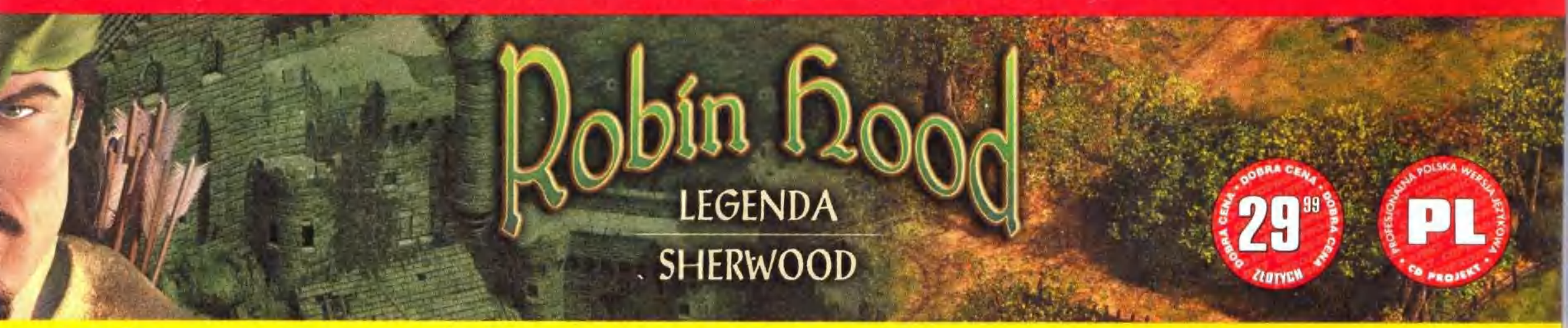
ORYGINAŁY TAŃSZE NIŻ PIRATY !

Już w sprzedaży eXtra Gra Wielkie Hity z grą przygodową The Longest Journey (Najdłuższa Podróż). The Longest Journey to jedna z najlepszych przygodówek jaka powstała na komputery PC. Przyjęta niezwykle entuzjastycznie przez graczy z całego świata i Polski, obecnie uchodzi za kultową pozycję w swoim gatunku. Kup grę The Longest Journey w eXtra Grze i tym samym poprzyj naszą ideę wydawania wspaniałych gier w niewiarygodnie niskiej cenie. Szukaj w najbliższym punkcie z prasą.

Więcej informacji na stronie www.extragra.com

JUŻ W SPRZEDAŻY EXTRA GRA PREMIERY Z DOSKONAŁĄ GRĄ

Robin Hood – Legenda Sherwood



JEŚLI CHCESZ ZAMÓWIĆ TE FANTASTYCZNE GRY Z DOSTAWĄ DO DOMU ZADZWOŃ (0-22) 519 69 19, LUB ODWIEDŹ STRONĘ WWW.WIRTUALNY.COM

SSS atakuje

Firma Stainless Steel Studios, twórca Empire Earth, rozpoczęła prace nad nową grą strategiczną zatytułowaną Empires: Dawn of the Modern World. Będzie to RTS rozgrywający się na przestrzeni ponad 1000 lat, od czasów wczesnego średniowiecza aż po czasy współczesne. Nie będzie to może oryginalna gra – zbyt mocno przypomina bowiem Empire Earth – ale miejmy nadzieję, że bardzo dobra. Jej wydawcą będzie firma Activision.

1C RTS WWII

Od dawna mówiło się o tym, iż rosyjska firma 1C – ta, która stworzyła doskonałego Il 2 – Sturmovik, pracuje nad kolejną grą. Znamy już jej nazwę – Battlefield Command – i sądząc po screenach będzie to najlepszy RTS, jaki widział świat. Przynajmniej tak nam się wydaje... Co się tyczy grywalności, można tylko powiedzieć, iż gra przedstawiać ma w detalach cały okres II wojny światowej, wojska wielu biorących w niej udział nacji (potwierdzono jak na razie Rosjan, Niemców, Brytyjczyków, Francuzów i Amerykanów) oraz realistycznie symulować zachowanie się na polu bitwy indywidualnych żołnierzy.

Nowy Earth... 2160

W przyszłym roku pojawić ma się kolejna gra popularnej serii Project Earth. Zatytułowana Earth 2160 ma być absolutnym novum pod względem silnika graficznego bazującego nie na wielokątach, lecz krzywych Beziera. Dzięki temu jakość grafiki ma być absolutnie oszałamiająca. Z innych nowości wymienić należy aż cztery strony konfliktu, w tym również Obcych.

Nowy system walki

Mające ukazać się pod koniec tego roku Warlords 4 dysponować ma nie tylko nowym enginem graficznym ale także systemem rozgrywania bitew o nazwie Speed Tactical System. Ma on „znacznie przyspieszać walkę" co zapewne oznacza, że akcja w tej strategicznej grze turowej będzie toczyć się szybciej niż w HoM&M 4.

premiera: czerwiec 2003

COMMANDOS 3

Serii ***Commandos*** nie ma chyba potrzeby nikomu przedstawiać. Dość powiedzieć, że w III kwartale tego roku możemy spodziewać się trzeciej odsłony tego niezwykle popularnego cyklu, którego i pierwsza i druga część udawała strategię, a była tak naprawdę niezwykle wyrafinowaną grą logiczną.

Co ma się zmienić w **Commandos 3** względem poprzedników? Gra na pewno wyróżniać będzie się ulepszonym silnikiem graficznym. Twórcy popracowali nad efektami świetlnymi oraz systemem cząsteczkowym, dzięki czemu o wiele ładniej mają wyglądać eksplozje, pożary czy na przykład efekty pogodowe. Z innych usprawnień wymienić można jeszcze ulepszone AI oraz większą różnorodność przeciwników (między innymi żołnierze SS, spadochroniarze, elitarne jednostki, agenci Gestapo).

Kolejna zmiana to zrezygnowanie z dotychczasowej struktury rozgrywki, opartej na misjach, i ustawienie zabawy według szczegółowego scenariusza – gra jest podzielona na duże „rozdziały" opowieści. Sama zabawa ma być w większym stopniu, niż dotychczas to miało miejsce, nastawiona na akcję. Autorzy ponadto zapowiadają, że **Commandos 3** nie będzie tak trudna, jak poprzednie części cyklu. Akcja przeniesie Cię w miejsca osławione podczas drugiej wojny światowej, na przykład do Normandii, Stalingradu czy Berlina. Gra posiadać będzie tryb multiplayer. ❐

premiera: maj 2003

RISE OF NATIONS

Wyklęty powstań ludu ziemi!... Oj, przepraszam, to nie ta audycja, tytuł mnie zmylił. **Rise of Nations** nie będzie traktować o Wiośnie Ludów choć bez walki między państwami się tutaj nie obędzie. W tej grze będziesz świadkiem powstawania i rozwoju swojej nacji oraz jej przechodzenia od czasów starożytnych aż do epoki informatycznej.

Dzieło to powstaje w firmie **Big Huge Games** (aż korci zapytać, czemu te gry są „duże" i „ogromne") i jest strategią czasu rzeczywistego, łączącą w sobie cechy takich gier, jak ***Empire Earth***, ***Age of Empires*** i ***Civilization***. Od razu pojawia się pytanie, czy ludzie nadal mają ochotę kupować gry, w których buduje się swoje miasta i państwa, wydobywa przeróżne zasoby itd. Akurat w tym ostatnim elemencie twórcy prezentują radykalne podejście, oferując nie tylko podstawowe surowce (metal, drewno, złoto), ale i przeszło 30 innych, specyficznych surowców, jak na przykład diamenty.

To, co ma przyciągnąć graczy do **Rise of Nations**, to duże liczebnie armie, cztery rodzaje drzewek technologicznych – miejskie, naukowe, militarne, handlowe – osiem epok, obecność charakterystycznych cudów świata oraz specjalnych zdolności w każdej z epok. Miłośnikom destrukcji na skalę globalną spodoba się pewnie pomysł podsyłania swoim adwersarzom bomb atomowych. Całość, jak w standardowym erteesie bywa, widziana jest w rzucie niby-izometrycznym. Premiera gry nastąpi za niespełna dwa miesiące. ❐

HURTOWNIA

Największa hurtownia oprogramowania
Zaopatrujemy całe sieci internetowe, księgarnie, sklepy komputerowe
Warunki współpracy na www.play.com.pl

PLAY.COM.PL

PLAY.com.pl CENTRUM WYSYŁKOWE - to dział detaliczny PLAY Hurtowni Oprogramowania.

Zajmujemy się sprzedażą detaliczną gier i programów. Mamy najatrakcyjniejszą ofertę na rynku. Nasze reklamy także w K. Świat GRY str. 7, GAMESTAR, CD ACTION, ŚWIAT GIER KOMP.

Doręczenie przez Pocztę - 10 zł (Termin doręczenia 3-5 dni roboczych)
Doręczenie w 24 godziny - 20zł
Dostawa w Warszawie express - 25zł
Płatność przy odbiorze przesyłki
Ceny zawierają podatek vat
Opakowanie - specjalne tekturowe pudełko

110% GWARANCJI NAJNIŻSZYCH CEN

INTERNET

www.PLAY.com.pl

www.play.com.pl

- Kupuj Najtaniej !
- Pełen Asortyment
- Promocje!

PROMOCJE

Wybierz jedną z promocji 1,2 lub 3 i podaj nam swój wybór. Dotyczy każdego zamówienia !

1 OFFROAD (PL) GRATIS*
2 STARMAGEDDON (PL) GRATIS*
3 PLAKAT GRATIS* RÓŻNE RODZAJE
4 POKROWIEC NA 24CD GRATIS *

*REGULAMIN PROMOCJI-PRZECZYTAJ! Promocja nr 1-3 dotyczy każdego zamówienia-Wybierz jedną z dwóch gier gratis lub plakat i podaj nam swój wybór przy zamówieniu. Jeśli nie wskażesz nam wybranej promocji, zostanie przypisana Ci losowo. Promocja nr 4 dotyczy zamówień powyżej 200zł -wybierz pokrowiec na 24CD lub darmową przesyłkę. Gry z promocji 1 i 2

ZAMÓWIENIA

PLAY.com.pl CENTRUM WYSYŁKOWE

TEL. 0 (prefix) 22 832 54 30
TEL. 0 (prefix) 22 832 54 32
TEL. 0 (prefix) 22 833 39 56
FAX 0 (prefix) 22 833 39 61
HURT 0 (prefix) 22 832 54 31
SMS +48 604 100 500
www.play.com.pl
play@play.com.pl
SKLEP WARSZAWA 01-652 ul.Potocka 14 paw.3

NOWOŚĆ - zamów SMS-em wyślij sms pod nr +48 604 100 500 podając swoje dane i zamawianą grę. Jeśli nie będziemy mogli zrealizować zamówienia - zadzwonimy i odmówimy

MULTIMEDIALNY KURS WINDOWS XP 19zł

eJAY DANCE 3.0
Kultowy program muzyczny całkowicie po polsku. Dystrybucja na terenie Polski PLAY.com.pl
19zł

PROJEKTANT WNĘTRZ 3D
Zaprojektuj swój pokój, kuchnię łazienkę lub całe mieszkanie i wydrukuj. Trójwymiarowy widok kamery z wewnątrz pomieszczenia lub widok kamery znad pomieszczenia. Wybierz trójwymiarowe obiekty do wstawienia w Twoje pomieszczenie: okna drzwi biurka...
19zł

MITDOWN MADNESS 32zł

SAMOCHODOWY ATLAS EUROPY 2003 19zł

WIZYTÓWKA 2003
Program do tworzenia wizytówek. Korzystaj z licznych szablonów aby w ciągu kilku minut zaprojektować własne efektowne wizytówki. Wiele zdjęć i innych ułatwiających tworzenie opcji
19zł

NOWOŚCI

GOTHIC 2 99 85zł
C&C GENERALS 139 118zł
SIMCITY 4 133 118zł
KRASNALE 2 NOWOŚĆ - GRA PLATFORMOWA 10zł
CASINO MASTER 5.0 11 GIER W KASYNIE 10zł
PINGWINEK KELWIN NOWOŚĆ- GRA 3D DLA DZIECI 19zł
VIETNAM MED-EVAC Nowość- symulator śmigłowca w Vietnamie 19zł
WACKI Kultowa przygodówka z polskiego podwórka 10zł
SEARCH & RESCUE 4 Nowość- symulator śmigłowca ratowniczego 3d 19zł

CYCLING MANAGER 2

Gra pozwala Ci na przejęcie kontroli nad 60 profesjonalnymi zespołami w najważniejszych wyścigach międzynarodowych. Jako manager, musisz wykazać się taktyką, aby osiągnąć jak najlepszy wynik dla twojej grupy kolarzy.
Mocne strony gry to:
180 odcinków tras (27 000 km) w grafice 3D
60 profesjonalnych kolarskich zespołów
Tryb Kariery: kolarze nabierają doświadczenia z wyścigu na wyścig
Szczegółowy model zarządzania finansami: managerowie muszą negocjować kontrakty z kolarzami i sponsorami

POLSKA WERSJA 49zł 45zł

SPIDI

Spidi - polska wersja
Śmieszna i pełna koloru gra platformowa dla dzieci 4-12 lat
4 epizody zabawy : Pustynia , Dżungla, Jaskinia, Miasto
Skacz i biegaj dzielnym psem - Spidim. Na twojej drodze spotkasz wiele ciekawych postaci, od krowy na deskorolce po fioletowe stworki.
10zł POLSKA WERSJA

NAJCIEKAWSZE GRY NA PC

3D GAME MAKER (PL)	27 zł
ACE VENTURA (PL)	45 zł
AFRICAN SAFARI (PL)	19 zł
AGE OF MYTHOLOGY	159 zł
AGE OF WONDERS 2 (PL)	62 zł
AIRLINE TYCOON EVOUTION (PL)	67 zł
ALIENvsPRED. PRIMAL HUNT	44 zł
ALICE	44 zł
ALIEN NATIONS (PL)	19 zł
ALIEN NATIONS 2+1(PL) PODKŁ.	45 zł
ALIEN VS PREDATOR 1	44 zł
ALIEN VS PREDATOR 2	84 zł
ANNO 1503 (PL) 3.2003	118 zł
ARCANUM 5CD (PL)	84 zł
ATLANTIS 1 (PL)	27 zł
ATLANTIS 2 (PL)	19 zł
ATLANTIS 3 (PL)	67 zł
BALDURS GATE 1 (PL)	24 zł
BALDURS GATE SAGA 12CD (PL)	85 zł
BALDURS G. 2+THRON BHAL (PL)	54 zł
BATTLE REALMS (PL)	44 zł
BATTLEFIELD 1942	109 zł
BATTLEFIELD 1942 R.R. MISJE	67 zł
BEACH LIFE (PL)	109 zł
BIG SCALE RACING (PL)	44 zł
BLACK & WHITE (PL)	67 zł
BOB BUDOWNICZY -DAMY R.?	44 zł
BRYDŻ 3000 (PL)	67 zł
C&C RENEGADE	109 zł
CAPITALISM 2 (PL)	45 zł
CASINO MASTER 5.0	10 zł
CELTIC KINGS (PL)	85 zł
CESARZ (PL)	109 zł
CHAMPIONSHIP MAN. 3+LIGA PL	27 zł
CHAMPIONSHIP MENAGER 4	118 zł
CHESSMASTER 9000 3-2003	110 zł
CIVILIZACJA 3 (PL)	85 zł
CLOSE COMBAT 5	32 zł
CODENAME OUTBREAK (PL)	10 zł
COLIN M. RALLY 3 (PL) 5.05.03	85 zł
COLIN McRAE RALLY (PL)	19 zł
COLIN McRAE RALLY 2 (PL)	45 zł
COLOBOT (PL)	15 zł
COMBAT FLIGHT SIMULATOR	32 zł
COMMANCHE 3	36 zł
COMMANCHE 4	84 zł
COMMAND&CON. GENERALS	118 zł
COMMANDOS 2	67 zł
COMMANDOS BEHIND ENEMY L.	27 zł
CONFLICT DESERT STORM (PL)	84 zł
CRAZY TAXI	84 zł
CRIMSON SKIES	32 zł
CULTURES 2 (PL)	27 zł
CYCLING MANAGER 2 (PL)	45 zł
CZERWONY KAPTUREK (PL)	19 zł
DELTA F. BLACK HAWK	85 zł
DELTA FORCE	27 zł
DELTA FORCE 2	27 zł
DELTA FORCE LAND WARRIOR	67 zł
DESTROYER COMMAND (PL)	84 zł
DESTRUCTION DERBY 2 (PL)	19 zł
DIABLO 1	45 zł
DIABLO 2+PAN ZNISZCZENIA(PL)	85 zł
DISCIPLES 2 (PL)	45 zł
DISNEY 102 DALMATEŃCZYKI	45 zł
DISNEY TARZAN ACTIVITY CENTRE	23 zł
DISNEY TOY STORY	22 zł
DISNEY'S HERCULES	22 zł
DIVINE DIVINITY	84 zł
DRACULA 1 (PL)	19 zł
DRACULA 2 (PL)	19 zł
DRAGON THRONE (PL)	27 zł
DUKE NUKEM MANHATTAN PROJECT	36 zł
DUNGEON KEEPER 2 PL	36 zł
DUNGEON SIEGE	159 zł
EARTH - LOST SOULS (PL)	19 zł
EARTH 2150 (PL) 2CD	19 zł
EARTHWORM JIM 3D(PL)	45 zł
EMERGENCY (PL)	19 zł
EMPEROR BATTLE FOR DUNE	67 zł
EMPIRE EARTH (PL)	109 zł
EMPIRE EARTH SZTUKA POD (PL)	63 zł
E-RACER (PL)	19 zł
EUROFIGHTER TYPHOON	19 zł
EUROPA U. II WOJNA ŚWIAT(PL)	85 zł
EUROPA UNIVERSALIS (PL)	10 zł
EUROPA UNIVERSALIS 2+1(PL)	54 zł
EVIL TWIN (PL)	19 zł
EXCESSIVE SPEED (PL)	10 zł
F-22 LIGHTING 3	27 zł
F-22 RAPTOR	37 zł
FACE FACTORY	27 zł
FALLOUT 1	19 zł
FALLOUT 2 (PL)	19 zł
FALLOUT TACTICS 6CD (PL)	54 zł
FARAON (PL)	44 zł
FAUST (PL)	27 zł
FIFA 2000	36 zł
FIFA 2001	54 zł
FIFA 2003	118 zł
FIM SPEEDWAY G.PRIX(PL)	67 zł
FLANKER 2.5	31 zł
FLIGHT SIMULATOR 2002 PRO	179 zł
FLIGHT UNLIMITED 2	27 zł
FORD WYŚCIGI	10 zł
FREESPACE 2 (PL)	27 zł
FRONTLINE ATTACK (PL)	67 zł
GANGSTERS 2	44 zł
GHOST MASTER (PL)	84 zł
GHOST RECON DESERT SIEGE	44 zł
GHOST RECON (PL)	84 zł
GHOST RECON-IS THUNDER(PL)	45 zł
GIANTS (PL)	19 zł
GILBERT GOODMATE (PL)	36 zł
GLADIATORS (PL)	27 zł
GŁUPKI Z KOSMOSU (PL) 4CD	27 zł
GORASUL 4CD (PL)	19 zł
GORE	67 zł
GOTHIC (PL)	55 zł
GOTHIC 2 (PL) 20.03.2003	85 zł
GOTO BRIDGE 2	84 zł
GRAND PRIX	10 zł
GRAND TOURING	10 zł
GTA 3	84 zł
HALF LIFE GENERACJA 3.0	109 zł
HALF LIFE+COUNTERSTRIKE	44 zł
HARRY POTTER KAMIEŃ FIL (PL)	67 zł
HARRY POTTER KOMNATA T (PL)	118 zł
HEGEMONIA (PL)	62 zł
HEROES 4 GATH.STORM (PL)	54 zł
HEROES M&M 3 (PL) + ARMAG.	19 zł
HEROES M&M 3 SHADOW DE (PL)	19 zł
HEROES M&M 4 (PL) 2.0	85 zł
HICHCOCK (PL)	19 zł
HITMAN 2	109 zł
HOKUS POKUS R. PANTERA	63 zł
HOMEPLANET (PL) 20.03.2003	65 zł
HOMEWORLD (PL)	44 zł
HOOLIGANS EUROP ZAD. (PL)	15 zł
HOPKINS FBI (PL)	19 zł
HOTEL GIANT (PL)	27 zł
HOVERACE (PL)	54 zł
HUGO MAGICZNA PODRÓŻ (PL)	67 zł
HUGO TROPIKALNA WYSPA (PL)	53 zł
HUGO TROPIKALNA WYSPA 2(PL)	67 zł
IBIZA - POLOWANIE NA LASKI (PL)	44 zł
ICE WIND DALE 2 (PL)	65 zł
ICE WIND DALE SAGA (PL)	110 zł
ICEWIND D.+HEART OF THE WIN	54 zł
INDUSTRY GIANT 2 (PL)	85 zł
IRON STORM (PL)	85 zł
JA JESTEM (PL)	62 zł
JAGGED ALLIANCE 2.5 BUSS (PL)	19 zł
KANGUREK KAO (PL)	19 zł
KART CHALLENGE	10 zł
KNIGHTS AND MERCHANTS (PL)	19 zł
KNIGHTS&MER.PEASANT REBELL	54 zł
KOZACY (PL)	84 zł
KOZACY SZTUKA WOJNY (PL)	67 zł
KRASNALE 2 (PL)	10 zł
KRÓLIK BYSTRZAK (PL)	54 zł
KURKA WIELKANOCNA (PL)	19 zł
KURKA WODNA 2 (PL)	19 zł
LARRY 7 (PL)	19 zł
LEGION (PL)	45 zł
LEGO CREATOR HARRY POTTER 2	109 zł
LEGO DROME RACERS	84 zł
LEGO ISLAND EXTREME SPORT	64 zł
LEW LEON (PL)	19 zł
LIATH (PL) 2CD	19 zł
LILO&STICH NIEZIEMSKIE	68 zł
LILO&STICH PRZYGODY	68 zł
LONGEST JOURNEY (PL)	27 zł
MAFIA (PL)	84 zł
MASTER OF ORION 3 (PL)	110 zł
MAX PAYNE (PL) + PODKŁADKA	62 zł
MDK 2 (PL)	19 zł
MEDAL OF HONOR	109 zł
MEDAL OF HONOR SPEARHEAD	67 zł
MEDIEVAL TOTAL WAR	144 zł
MICRO COMMANDOS	67 zł
MIDNIGHT RACING (PL)	19 zł
MIGHT&MAGIC 7	19 zł
MIGHT&MAGIC 8 (PL)	19 zł
MIGHT&MAGIC 9 (PL)+MM8	85 zł
MITDOWN MADNSESS	32 zł
MODI & NANNA	44 zł
MORROWIND 15-12-2002 (PL)	85 zł
MORTAL COMBAT 4	27 zł
MORTYR (PL)	19 zł
MOTOCROSS MADNESS 2	32 zł
MOTOCROSS STUNT RACER	10 zł
MOTORACER 3	67 zł
MYTH 3 (PL)	62 zł
NEED FOR SPEED 4	36 zł
NEED FOR SPEED HOT PURSUIT 2	118 zł
NEOCRON	85 zł
NEVERWINTER NIGHTS (PL)	109 zł
NHL 2003	109 zł
NIGHTFIRE 007	118 zł
NO ONE LIVES FOREVER 2	109 zł
OFFROAD (PL)	19 zł
OPER. FLASHPOINT+MISJE (PL)	67 zł
OPER.FLAS.RESISTANCE (PL)	53 zł
OPERATION FLASHPOINT (PL)	53 zł
OPERATION ICE BREAKER	84 zł
ORYGINAL WAR 2CD(PL)	19 zł
PANZER ELITE (PL)	19 zł
PANZER GENERAL III S.E	31 zł
PARADISE CRACKED	84 zł
PARTNERS (PL)	85 zł
PASJANSE (PL)	10 zł
PIĘKNA I BESTIA (PL)	67 zł
PINGWINEK KELWIN (PL)	19 zł
PIZZA CONNECTION 2 (PL)	19 zł
PLANESCAPE TORMENT (PL)	54 zł
PLOOTON	85 zł
POOL OF RADIANCE(PL)	84 zł
POSTAL PLUS	10 zł
PRETORIANS (PL)	118 zł
PRISONER OF WAR (PL)	85 zł
PRO RALLY 2001 (PL)	19 zł
PROJECT IGI 2 (PL)	85 zł
QUAKE 2	36 zł
QUAKE 3 GOLD	101 zł
RAEH + SHIZM (PL)	63 zł
RAILROAD TYCOON 2 (PL)	31 zł
RAILS ACROSS AMERICA (PL)	19 zł
RALLISPORT CHALLENGE	143 zł
RALLY CHAMP. EXTREME (PL)	19 zł
RALLY CHAMPIONSHIP (PL)	19 zł
RALLY TROPHY (PL)	45 zł
RANDEVOUS Z NIEZNAJOMĄ (PL)	27 zł
RAYMAN M (PL)	27 zł
RED FACTION	27 zł
RESURRECTION (PL)	19 zł
RETURN TO CASTLE WOLFEINS	101 zł
ROBIN HOOD (PL)	27 zł
RÓŻOWA PANTERA SKARB (PL)	45 zł
SACRIFICE (PL)	19 zł
SAGA GNIEW WIKINGÓW (PL)	19 zł
SAMMY (PL)	10 zł
SCOOBY DOO I STR.	63 zł
SCREEMER RALLY (PL)	19 zł
SEA DOGS (PL)	45 zł
SEARCH&RESCUE 3	19 zł
SEARCH&RESCUE 4	19 zł
SERIOUS SAM	31 zł
SERIOUS SAM 2 (PL)	62 zł
SETTLERS 2 (PL)	19 zł
SETTLERS 3 GOLD (PL)	54 zł
SETTLERS 4 + 2xMISJE (PL)	85 zł
SHIZM (PL) DVD LUB CD	44 zł
SID MEIERS SIMGOLF	109 zł
SILENT HUNTER 2 (PL)	84 zł
SILENT HUNTER COMM. ED	31 zł
SIM CITY 3000 (PL)	36 zł
SIM CITY 4000 (PL)	118 zł
SIMS (PL)	84 zł
SIMS BALANGA (PL)	67 zł
SIMS DELUXE (SIMS+ŚWIATOWE)	109 zł
SIMS ONLINE (PL) 3-2003	109 zł
SIMS RANDKA (PL)	67 zł
SIMS ŚWIATOWE ŻYCIE (PL)	53 zł
SIMS WAKACJE (PL)	67 zł
SIMS ZWIERZAKI (PL)	67 zł
SKATEBOARDING	10 zł
SKI RESORT TYCOON 2 (PL)	54 zł
SKOKI 2003	19 zł
SLAMTILT RESURRECTION(PL)	10 zł
SNAJPER (PL)	54 zł
SOLDIER OF FORTUNE 2	144 zł
SPEEDWAY (PL)	19 zł
SPIDI (PL)	10 zł
SPLINTER CELL (PL)	110 zł
STAR TREK DOMINNION WARS (PL)	29 zł
STARCRAFT+BROODWAR	45 zł
STARWARS JEDI KNIGHT 2	144 zł
STING (PL)	19 zł
SUMA WSZYSTKICH STRACH	109 zł
SYBERIA (PL)	68 zł
SZACHY 2001 (PL)	44 zł
SZACHY 98 (PL)	19 zł
TAXI CHALLENGE (PL)	27 zł
TAXI DRIVER (PL)	27 zł
TEAM FACTOR	84 zł
TEST DRIVE 6 (PL)	19 zł
THE THING	109 zł
THIEF 2	27 zł
TOCA	19 zł
TOCA 2 (PL)	19 zł
TOCA RACE DRIVER 20.03.2003	85 zł
TOMB RAIDER 3	27 zł
TOMB RAIDER CHRONICLES	84 zł
TONY H. PRO SKATER 3	144 zł
TONY HAWK S PRO SKATER 2	36 zł
TOON CAR	19 zł
TOTAL IMMERSION RACING	84 zł
TRAFFIC GIANT GOLD (PL)	19 zł
TRAINZ (PL)	45 zł
TRIBES 2	44 zł
TROPICO (PL)	85 zł
TROPICO RAJSKA WYSPA(PL)	44 zł
TWIERDZA (PL)	84 zł
TWIERDZA KRUCJATA (PL)	110 zł
UNDYING	36 zł
UNREAL 2	170 zł
UNREAL TOURNAMENT 2003	170 zł
VIETNAM MED. EVAC	19 zł
VIRTUA TENNIS	84 zł
WACKI (PL)	10 zł
WAR COMMANDER (PL)	84 zł
WARCRAFT 2 (PL)	27 zł
WARCRAFT 3 (PL)KOLEKCJONER	85 zł
WARLORDS BATTLECRY 2 (PL)	45 zł
WARRIOR KINGS (PL)	45 zł
WIGGLES (PL)	45 zł
WIZARDRY 8 (PL)	45 zł
WŁADCA PIERŚCIEN.-GRA (PL)	109 zł
WŁADCA PIERŚCIENI-PRZ.MULT.	zł
WOODY WOODPECKER(PL)	19 zł
WORMS BATTLE PACK (PL)	65 zł
WORMS 2	19 zł
WORMS W. PARTY	54 zł
WYSPA 7 SKARBÓW (PL)	19 zł
ZOO TYCOON	101 zł
ZOO TYCOON MARINE MANIA	89 zł

NOWOŚĆ •
WYPRZEDAŻ PLAY-SPADEK CENY ▾
ZAPOWIEDŹ ‡

Powyższy cennik nie stanowi oferty handlowej. Ceny obowiązują na dzień 17.03.2003.

* aktualne do wyczerpania zapasów , po tym inna niespodzianka GRATIS

NISKA CENA

MOTOCROSS STUNT RACER 10zł
Wyścigi motocrossowe po różnych wyboistych

WORLDS OF BILLY 2 10zł
Platformówka 2D 150 bajecznych poziomów.

PRECISION SKATEBOARDING 10zł
Jeździj na deskorolce po mieście i po rampach.

POSTAL PLUS 10zł
Kultowa strzelanka teraz z dodatkowymi epizodami.

PASJANSE (PL) 10zł
13 pasjansów. Wybierz karty, rodzaj pasjansa i graj.

FORD WYŚCIGI 10zł
Ścigaj się 12 modelami samochodów marki FORD.

SPEED EXCESIVE 10zł
Wyścigi małych samochodzików.

SZACHY - I.CHESS 3.0 10zł
Szachy, z dużą ilością opcji do wyboru. Ustaw odpowiednie szachy, szachownice. Śledź i analizuj ruchy.

MAHJONGG 10zł
"chińskie domino" teraz w nowej wersji całkowicie po polsku

KURS PRAWO JAZDY 2003 19zł
Testy, sytuacje drogowe, znaki, kodeks

WOODY WOODPECKER 19zł
Gra zręcznościowa 3D dla dzieci, której bohaterem jest bajkowa postać.

SEARCH & RESCUE 3 19zł
Pilotuj jeden z trzech śmigłowców ratunkowych straży przybrzeżnej. Symulator 3D

GRAND TOURING 10zł
Wyścigi
Kultowe wozy
Szybkie trasy
Możliwość powtórek

PŁYTY CD

CD-R 700MB SPEED
9zł = 10 CD
9zł za 10szt. OFERTA TYLKO DLA ZAMAWIAJĄCYCH GRĘ. ZAMÓWIEŃ NA SAME PŁYTY CD NIE PRZYJMUJEMY

ZAPOWIEDZI

COLIN MCRAE RALLY 3 99zł 85zł
PREMIERA 5.05.2003

SIMS SUPERSTAR 79zł 67zł
DODATEK DO GRY SIMS
PREMIERA 4.2003

PRZEGLĄD GIER STRATEGICZNYCH

premiera: data nieznana

GROUND CONTROL 2
OPERATION EXODUS

Kto nie lubi zajmować się w RTS-ach przede wszystkim gromadzeniem surowców, z pewnością mile wspomina ***Ground Control***, doskonałą pod względem graficznym grę firmy **Massive Entertainment**. Wytwórnia ta pracuje obecnie nad drugą częścią swojego przeboju sprzed trzech lat i wszystko wskazuje na to, iż zachowane zostaną w nim atuty oryginału: doskonała grafika 3D, silny nacisk na rozgrywkę taktyczną, wciągająca fabuła. O tej ostatniej wiadomo najwięcej. Akcja **Ground Control 2** toczyć ma się jakieś 300 lat po wydarzeniach ukazanych w ***GC1***. Jedna z planet skolonizowanych wówczas przez Crayven Corporation, a z którą urwał się później kontakt, buduje swoje własne państwo – Northern Star Alliance. Tymczasem Imperium Ziemi, wyrosłe na gruzach pierwszej wojny, toczy obecnie batalię o powtórne zjednoczenie ludzkości. Jego głównym przeciwnikiem staje się NSA, które po trwającym blisko 40 lat konflikcie traci wszystkie swoje kolonie i całą flotę. Ziemianie rozpoczynają bombardowanie Morningstar Prime – rodzimej planety NSA. Giną miliony ludzi, jako że nie wszystkie miasta udało się zabezpieczyć polami ochronnymi, ale opór nie ustaje. Ziemianie decydują się zatem na desant. Rozpoczyna się wojna lądowa.

Głównym bohaterem gry jest kapitan Jacob Angelus, doświadczony oficer NSA, którego celem jest powstrzymanie Ziemian. Ci ostatni dysponują przewagą technologiczną (broń laserowa) i liczebną, jednak i NSA ma swoje atuty: doświadczonych żołnierzy oraz może nie tak zaawansowaną, lecz skuteczną technikę wojskową opierającą się na artylerii, rakietach i broni miotającej.

Ground Control 2, prócz kampanii dla pojedynczego gracza, oferować będzie także rozbudowany tryb multiplayer, umożliwiający łatwe znalezienie w sieci przeciwnika. Wraz z grą mają ukazać się narzędzia służące do tworzenia modów i nowych scenariuszy.

Data wydania **Ground Control 2** nie jest na razie znana, ale zapewne nie będzie to ten rok. ❐

BLITZKRIEG

premiera: kwiecień 2003

Jednym z najbardziej wdzięcznych tematów na strategię jest wojna, szczególnie druga wojna światowa. Przypomnę tu chociażby ***Sudden Strike'a*** z jego setkami żołnierzy walczących jednocześnie w jednej bitwie. O programie tym wspomniałem nie bez kozery, bowiem już w maju tego roku ma się ukazać swego rodzaju następca tej gry – **Blitzkrieg**.

Blitzkrieg pozwala Ci się przenieść na niemalże wszystkie fronty drugiej wojny, od 1939, aż do 1945 roku. Rozpoczynając grę wybierzesz swoją stronę spośród trzech obecnych – Sowieci, Alianci, Niemcy. Nie musisz rozgrywać wszystkich misji, jednak aby fabuła rozwijała się, trzeba rozgrywać misje „historyczne".

Kampanie są długie, a rozgrywka skomplikowana, co powinno ucieszyć strategów. Po pierwsze, będziesz musiał synchronizować swoje ataki (nie warto wzywać nalotu bombowców, jeśli wpierw artyleria nie uciszyła baterii działek p-lot) i zwracać uwagę na

premiera: marzec 2003

WARRIOR KINGS: BATTLES

Sto lat minęło od czasu, gdy Artos przyniósł pokój światu Orbis. Nie trwało to jednak długo i teraz Tylko Ty możesz przyjść jej na ratunek...

W kontynuacji ***Warrior Kings***, posiadającej w swym tytule rozszerzenie **Battles**, musisz rozpocząć swą misję (podzielona na dwadzieścia dwa etapy) od zjednoczenia małych księstw w jedno imperium. Droga ku temu zależy tylko od Ciebie. Trzymając się zasad dawno temu ustalonych przez Machiavellego, możesz zawierać i zrywać sojusze, najmować szpiegów i najemników, podbijać słabsze księstwa i stosować wszystkie chwyty, które tylko pozwolą Ci doprowadzić swoje królestwo do zwycięstwa. Obierasz przy tym jedną z trzech dróg: Pagan (pogańska), Reneissance (Renesansu) oraz Imperial – wybór określać będzie, między innymi, Twój stosunek do religii. Gwoli przypomnienia, ***Warrior Kings*** to gra z gatunku RTS rozgrywana w trzech wymiarach, a część pod tytułem **Battles** ma oferować około 40 godzin zabawy w trybie dla pojedynczego gracza oraz sporo map do multiplayera. ❐

wszystkie elementy batalii, od wzywania posiłków, wsparcia artylerii, po użycie grup rekonesansu czy snajperów. Piechota nie może na dalsze odległości poruszać się bez zmechanizowanych środków transportu, więc i o nie będziesz musiał zadbać. Część jednostek będzie mogła zdobywać doświadczenie.

Na koniec kilka istotnych liczb: w grze znajdzie się ponad 150 typów pojazdów, 40 różnych rodzajów jednostek piechoty, na terenie walk znajdziesz ponad 250 typów budynków i przedmiotów. Warto jeszcze tylko wspomnieć, że autorzy dołączyli element pogodowy (deszcze, zadymki śnieżne przeszkadzające żołnierzom). I na koniec uwaga, ta gra ma ponoć przypominać ***Close Combat***! ❐

premiera: wrzesień 2003

ETHERLORDS 2

Etherlords, poważnie niedoceniony przebój firmy **Nival Interactive** sprzed blisko dwóch lat, już wkrótce ma się doczekać kontynuacji. **Etherlords 2** posiadać będzie wszystkie te cechy, które czyniły poprzednika jedną z najoryginalniejszych gier swego czasu, a więc klimat fantasy połączony z elementami gry karcianej i możliwością toczenia emocjonujących bitew, a jednocześnie będzie znacznie bardziej „strategiczny". Akcja gry znów przeniesie Cię do fantastycznego i tajemniczego świata, w którym wszystko zbudowane jest z Etheru. Jako bohater jednej z czterech ras: Synthetów, Chaotów, Kinetów i Vitalów walczył będziesz o panowanie nad tym światem, przy czym tym razem batalia ma się toczyć o konkretne krainy. Ich eksplorację ma Ci ułatwić nowy system transportu – będziesz mógł żeglować po rzekach i morzach, kopać tunele oraz teleportować swoich bohaterów. W **Etherlords 2** pojawi się 16 nowych stworzeń, podnosząc łączną liczbę jednostek mogących brać udział w bitwach do 140. Pojawi się także trzydzieści nowych zaklęć, dzięki którym Twój bohater będzie mógł nawet przywoływać stworzenia należące do innej rasy. Oczywiście im więcej walk stoczy, tym więcej uzyska punktów doświadczenia, co z kolei ma swoje przełożenie na wydajność, w postaci nowych umiejętności. Warto dodać jeszcze, iż w trakcie gry Twój bohater będzie mógł nawet zmienić wygląd.

Etherlords 2 ma się pojawić wraz z edytorem misji i kampanii, planowany jest także zestaw narzędzi umożliwiający modyfikację już istniejących i tworzenie nowych zaklęć. Miłośnicy gry w sieci będą mogli zasiąść do pojedynków, w których udział brać może 16 graczy. Walki będzie można nagrywać i odtwarzać, co pozwoli na ich dogłębną analizę.

Premiera **Etherlords 2** planowana jest na wrzesień tego roku, ale wciąż nie wiemy, czy gra ukaże się w Polsce. ❐

premiera: maj 2003

SILENT STORM

Propozycją nie do odrzucenia dla miłośników strategii podobnych do słynnego ***Commandos*** może być gra powstająca w firmie **Nival Interactive** zatytułowana **Silent Storm**. Dowodzisz w niej pięcioosobowym oddziałem złożonym z żołnierzy różnych specjalności, jednak nie jest to RTS, lecz turówka, co oznacza, że nigdy nie zabraknie Ci czasu do namysłu. Co więcej, będziesz mógł walczyć zarówno dla Aliantów, jak i Niemców. Akcja **Silent Storm** toczy się w 1943 roku. Poszczególne misje generowane są losowo, a każda z nich może być zrealizowana na kilka sposobów – od frontalnego ataku poczynając, na podkradaniu się do wroga kończąc. Przed wyruszeniem na akcję musisz skompletować swój dream team, a do wyboru masz ponad 40 elitarnych żołnierzy: zwiadowców, grenadierów, saperów, lekarzy i snajperów. Każdemu możesz przydzielić inną broń, z arsenału obejmującego ponad 70 różnych karabinów, pistoletów, ładunków wybuchowych. W trakcie walki Twoi żołnierze będą zdobywać doświadczenie przekładające się na nowe umiejętności główne i dodatkowe (ponad 50 rodzajów). ❐

wieści

OCZEKIWANA/E

Poczynając od tego numeru chcielibyśmy zaproponować Wam nową formę współpracy. Chcemy dowiedzieć się, jakie gry spośród tych, które obecnie znajdują się w produkcji, budzą Waszą największą ciekawość. Innymi słowy chcemy wiedzieć, w co chcecie grać. Na początek przygotowaliśmy listę redakcyjną, ale już w przyszłym miesiącu mogą się na niej znaleźć Wasze propozycje. Wystarczy wysłać maila na adres naszegry@sgk.com.pl lub wysłać kartkę pocztową na adres redakcji z propozycjami pięciu tytułów (mogą to być programy tylko na PC), na które najbardziej czekacie. Pamiętajcie, by zawsze podać swój adres, gdyż jedna z osób, które nadeślą do nas swoje propozycję otrzyma grę niespodziankę.

1 DOOM3

2 COLIN MCRAE 3
3 DEUS EX 2: INVISIBLE WAR
4 ENTER THE MATRIX
5 GRAND THEFT AUTO: VICE CITY
6 MAX PAYNE 2
7 S.T.A.L.K.E.R. OBLIVION LOST
8 STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC
9 GOTHIC 2
10 FREELANCER
11 DELTA FORCE: BLACK HAWK DOWN
12 ROME: TOTAL WAR
13 HALO
14 TOMB RAIDER: THE ANGEL OF DARKNESS
15 COMMANDOS 3
16 COUNTER-STRIKE: CONDITION ZERO
17 HITMAN 3
18 UFO: AFTERMATH
19 WORLD OF WARCRAFT
20 DUKE NUKEM FOREVER

ROSYJSKA RULETKA

Jak zapewne wiecie znana internetowa strona www.isonews.com publikująca informacje o zhackowanych grach wpadła w ręce rządu Stanów Zjednoczonych. Przeciwko autorowi strony, 22 letniemu Davidowi Rocci toczy się rozprawa sądowa, przy czym głównym punktem oskrżenia stało się nielegalne sprowadzenie z Wielkiej Brytanii i sprzedaż za pośrednictwem www.isonews.com 450 sztuk chipu Enigmah do Xboxa. To małe urządzenie pozwala zdjąć z konsoli Microsoftu blokady umożliwiając tym samym na przykład uruchomienie pirackich kopii gier. Rocci, który na sprzedaży Enigmah zarobił całe 28000$ grozi teraz za to 500000$ grzywny i 5 lat więzienia. Brrr, aż strach pomyśleć, w Teksasie zapewne otrzymałby wyrok śmierci. Niezależnie od tego, jak zakończy się ta sprawa ciekawi jesteśmy jak Departament Sprawiedliwości zareaguje na inicjatywę rosyjskiej firmy StarForce Technology. Zajmuje się ona tworzeniem systemów zabezpieczających oprogramowanie, a jej najnowszym pomysłem jest newsletter, który ma się ukazywać co miesiąc. Znajdą się w nim nowości z branży firm tworzących zabezpieczenia antypirackie plus... lista zhackowanych gier, wraz z datą kiedy zostało to uczynione i informacją na temat systemu (jak widać niedoskonałego), który przy tej okazji został złamany. Pierwszy taki newsletter został już opublikowany (można go ściągnać z http://www.star-force.com/review/index.htm), a jego lektura jest wielce interesująca. Z listy 19 gier, które ukazały się przed świętami Bożego Narodzenia większość „poległa" po 2 – 3 dniach. Niektóre zabezpieczenia zostały nawet złamane jeszcze przed pojawieniem się danego tytułu w sklepach. Co z tego wynika? Cóż, firma StarForce Technology sama oferuje programy zabezpieczające przed nielegalnym kopiowaniem, ponoć lepsze od konkurencji... Na nasz rozum Rosjanie dają producentom gier wybór: albo nasz software antypiracki, albo lepiej gier nie zabezpieczać wogóle bo i tak nie ma to sensu.

Na koniec jeszcze jedna ciekawa informacja związana z tematyką dostępności gier. Internetowa strona www.worldofspectrum.org archiwizująca gry na staruszka ZX Spectrum i udostępniająca je do ściągniecia otrzymała list od Interactive Digital Software Association, organizacji skupiającej producentów oprogramowania, dotyczące złamania przez WorldofSpectrum praw autorskich. Chodziło konkretnie o gry takie jak „007", „Barbarian", „Donkey Kong", „Frogger", „Mario", „Pac Man", „Soldier of Fortune" (kto by pomyślał!), które znalazły się na tejże stronie. Mądrzy ludzie mówią, że niezależnie od tego, czy gry te znikną z tej i innych stron fanów ZX oznacza to początek czegoś nowego. Nasze telefony komórkowe są coraz bardziej wydajne i w sam raz nadają się do tego, by na nich grać. Gier na ZX Spectrum jest 5000 może więcej i chyba będzie można na nich jeszcze zarobić? Ciekawe tylko co w tej sytuacji zrobi Nintendo? Wypuści nowego GameBoya z wbudowanym telefonem? ❐

NAJLEPIEJ SPRZEDAJĄCE SIĘ TYTUŁY

EMPIK (24.02 - 02.03)

www.empik.pl

1. Half-Life + Counterstrike
2. Europa Universalis: II Wojna Światowa PL
3. Empire Earth: Sztuka Podboju PL
4. Sudden Strike Forever PL
5. Robin Hood: Legenda Sherwood PL
6. The Sims: Zwierzaki PL
7. Kurka Wodna 2 PL
8. Trainz PL
9. Neverwinter Nights PL
10. Panzer General 3D: Scorched Earth

TIMSOFT (LUTY)

www.timsoft.pl

1. The Sims: Deluxe PL
2. The Sims: Zwierzaki PL
3. Europa Universalis: II Wojna Światowa PL
4. Medal of Honor: Allied Assault – Spearhead
5. Władca Pierścieni: Drużyna Pierścienia PL
6. Neverwinter Nights PL
7. Syberia PL
8. Harry Potter i Komnata Tajemnic PL
9. Mafia PL
10. Heroes of Might & Magic 4 + Gathering Storm PL

POLECAMY:

Age of Mythology

ŚGK/1/2003 • APN Promise • cena 139 zł

Age of Mythology to ostatni wielki RTS. Trzy narody: Grecy, Egipcjanie i Wikingowie walczą o dominację nad światem korzystając z pomocy różnych głównych i drugorzędnych bóstw. Doskonała grafika, czytelny interfejs i świetne wyważenie sił walczących stron czynią z Age of Mythology produkt wart swej ceny.

Mafia PL

ŚGK/9/2002 • Play It • cena 99,99 zł

Mafia to kolejna po Max Payne i GTA 3 gra przedstawiająca życie poza prawem. Tym razem przenosisz się w lata 30 ubiegłego wieku, do USA z czasów prohibicji. Wcielając się w rolę taksówkarza udaje Ci się zrobić błyskawiczną, acz pełną niebezpiecznych chwil, karierę w mafijnej rodzinie.

Medieval: Total War

ŚGK/10/2002 • LEM • cena 169 zł

Medieval: Total War to pozycja obowiązkowa dla każdego stratega. Kierując losami jednego z 12 narodów możesz zbudować wielkie, europejskie imperium. Sprawujesz kontrolę zarówno nad ekonomicznym rozwojem swojego państwa, jak i rozgrywasz w czasie rzeczywistym epickie bitwy, w których udział brać może nawet 10000 żołnierzy. Gra na długie wieczory.

No One Lives Forever 2

ŚGK/12/2002 • Play It • cena 129,90 zł

Druga część przygód agentki specjalnej Cate Archer zachwyci nie tylko jej miłośników, ale wszystkich którzy uwielbiają szybką akcję w stylu FPP i dobry humor. Cate znowu walczy z organizacją H.A.R.M. wykonując szereg niebezpiecznych misji w różnych częściach świata. Do gry, to nowość, wprowadzono elementy RPG, plus pokaźną liczbę wymyślnych gadżetów i broni.

Sim City 4 PL

ŚGK/2/2003 • Cenega • cena 139,90 zł

Sim City to cykl legenda. W czwartej części tej serii jak zwykle budujesz miasto, otrzymujesz jednak wiele nowych narzędzi ułatwiających ten proces. Między innymi masz możliwość posłuchania, co na temat Twoich wysiłków myśli zwykły obywatel, wspiera Cię także wyjątkowo inteligentny sztab doradców. Warto ich słuchać, gdyż ich uwagi są zwykle bardzo zabawne.

Warcraft 3

ŚGK/8/2002 • CD Projekt • cena 129,90 zł

Pierwszy RTS firmy Blizzard z trójwymiarową grafiką, Warcraft 3 jest równie doskonały co poprzednicy, a co więcej, oferuje graczowi aż cztery różne rasy. Każda z nich ma swoje zalety i wady, i choć z pozoru zaznajomienie się z nimi wydaje się proste, to jednak odkrycie wszystkich niuansów gry może zabrać całe tygodnie. Potencjalny następca Starcrafta w walce o miano najlepszej gry swego gatunku.

kalendarz premier

A	Aquanox 2 / JoWood		Marzec 2003
B	Black & White 2 /	●	–
	BloodRayne / Vivendi		Kwiecień 2003
	Breeed / CDV		Maj 2003
C	Championship Manager 4 / Eidos		Kwiecień 2003
	Chrome / Techland		–
	Colin McRae Rally 3 / Codemasters	●	Czerwiec 2003
	Commandos 3 / Eidos		Czerwiec 2003
	Counter-Strike Condition Zero / Vivendi		–
D	Delta Force: Helikopter w Ogniu/ Novalogic	●	Maj 2003
	Deus Ex 2 / Eidos		–
	Doom 3 / Activision		–
	Duke Nukem Forever / Take 2	●	–
E	Enter the Matrix / Infogrames		Maj 2003
F	Freedom: Battle for Liberty Island / Electronic Arts		Kwiecień 2003
	Freelancer / Microsoft		Marzec 2003
G	Greyhawk: The Temple of Elemental Evil / Infogrames		–
	Ground Control 2 / Vivendi		–
	Gothic 2 / JoWood /	●	Kwiecień 2003
H	Halo / Microsoft		Czerwiec 2003
	Hidden & Dangerous 2 / Take 2	●	2003
	Homeplanet / Russobit-M		–
	Homeworld 2 / Vivendi		–
I	Il-2 Sturmovik: TheForgotten Battles / Ubi Soft		Marzec 2003
	Imperium Galactica 3 / CDV		Maj 2003
	Indiana Jones and the Emperor's Tomb / Activision		Marzec 2003
J	Judge Dredd vs Judge Death / Vivendi		–
L	Lionheart / Interplay	●	2003
	Lords of the Realm 3 / Vivendi	●	2003
M	Mace Griffin Bounty Hunter / Electronic Arts		–
	Max Payne 2 / Take 2	●	2003
	Mistmare / Arxel Tribes		Marzec 2003
P	Polanie 2 / Topware	●	II kwartał 2003
R	Rise of Nations / Microsoft		Maj 2003
	Rome: Total War / Activision		–
S	Sea Dogs 2 / Ubi Soft		–
	S.T.A.L.K.E.R. Oblivion Lost / Russobit - M		–
	Star Wars Galaxies: An Empire Divided / Activision		–
	Star Wars: Knights of the Old Republic / Activision		III kwartał 2003
	SWAT: Urban Justice / Vivendi	●	–
T	Terminator 3 / Infogrames		–
	Thief 3 / Eidos		–
	Tomb Raider: The Angel of Darkness / Eidos		Czerwiec 2003
	Total Annihilation 2 / Infogrames		Listopad 2004
	Tron 2.0 / Disney Interactive		Sierpień 2003
	Tropico 2: Zatoka Piratów / Take 2	●	II kwartał 2003
U	UFO: Aftermath / Cenega		–
V	Vietcong / Take 2	●	Kwiecień 2003
W	Warlords 4 / Ubi Soft		Listopad 2003
	World of Warcraft / Vivendi		–
X	Xenus / –		–
	Xpand Rally / Techland	●	–

TEST WERSJI BETA

CHAMPIONSHIP MANAGER 4

Maciej Jasiński

Seria wiecznie doskonała

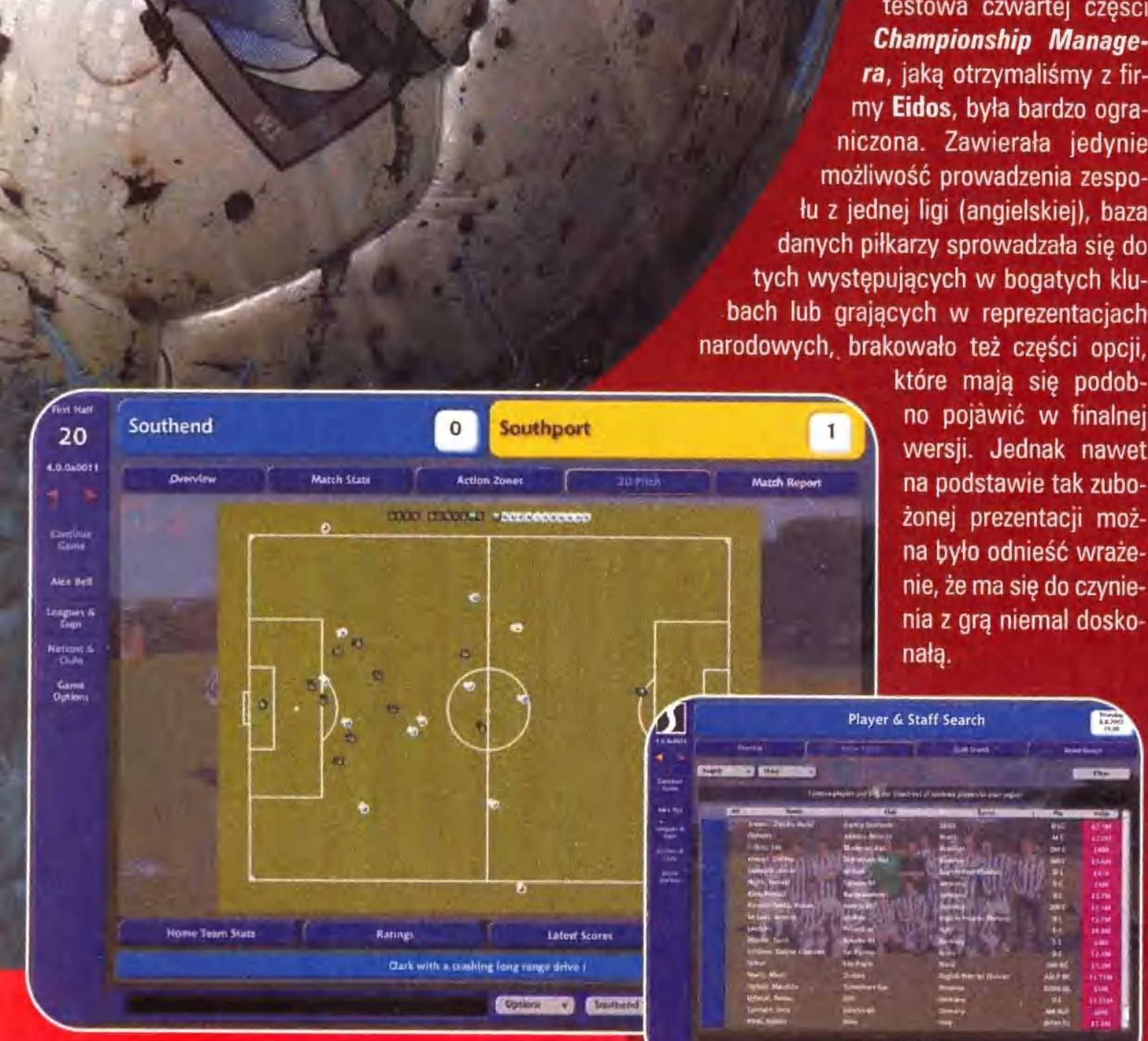
Od wydania poprzedniej części ***Championship Managera*** upłynęło już blisko półtora roku. Nic zatem dziwnego, że liczni fani tej gry z niecierpliwością oczekują kolejnej odsłony tego najlepszego z cykli programów pozwalających na pokierowanie zespołem piłkarskim. To jednak, co otrzymamy z **Eidosu** powinno zadowolić oczekiwania nawet najbardziej wybrednych miłośników piłki nożnej – tak wiernej symulacji działań, jak w **CM4**, nie było jeszcze w grach menadżerskich. Wersja testowa czwartej części ***Championship Managera***, jaką otrzymaliśmy z firmy **Eidos**, była bardzo ograniczona. Zawierała jedynie możliwość prowadzenia zespołu z jednej ligi (angielskiej), baza danych piłkarzy sprowadzała się do tych występujących w bogatych klubach lub grających w reprezentacjach narodowych, brakowało też części opcji, które mają się podobno pojawić w finalnej wersji. Jednak nawet na podstawie tak zubożonej prezentacji można było odnieść wrażenie, że ma się do czynienia z grą niemal doskonałą.

To, co zwraca uwagę przy uruchamianiu gry, to zwiększona ilość lig, spośród których można wybierać zespoły. O ile w poprzedniej części było ich 26, to tym razem aż 39. Obok najbardziej znanych i najsilniejszych lig z Europy i Ameryki Południowej, pojawiły się także takie, jak: singapurska, meksykańska, izraelska czy kolumbijska. Rozszerzono również zestaw krajów europejskich o takie federacje narodowe, jak: jugosłowiańska, czeska, austriacka i szwajcarska. Oczywiście, znając dotychczasowe osiągnięcia zespołu przygotowującego serię ***CM***, można się spodziewać, że w każdej z lig pojawią się autentyczni zawodnicy, a ich cechy będą bardzo zbieżne z prawdziwymi umiejętnościami prezentowanymi na boisku.

Nawet fani ***CM*** mogą mieć początkowo małe kłopoty z orientacją w układzie poszczególnych belek z opcjami. Jednak już po godzinie gry można zapamiętać, które zmieniły swoje miejsce, a jakie nowe i gdzie się pojawiały. Zmiany szczególnie zauważalne są na oknach „wewnątrz" prowadzonego klubu. Także newsy zostały całkowicie przebudowane. Co istotne, większość zmian w interfejsie przyniosła jedynie usprawnienie działań gracza i ułatwienie w orientacji. Tak jest chociażby z poleceniami indywidualnymi dla zawodników, które można swobodnie rozwijać z okna ustawienia zespołu.

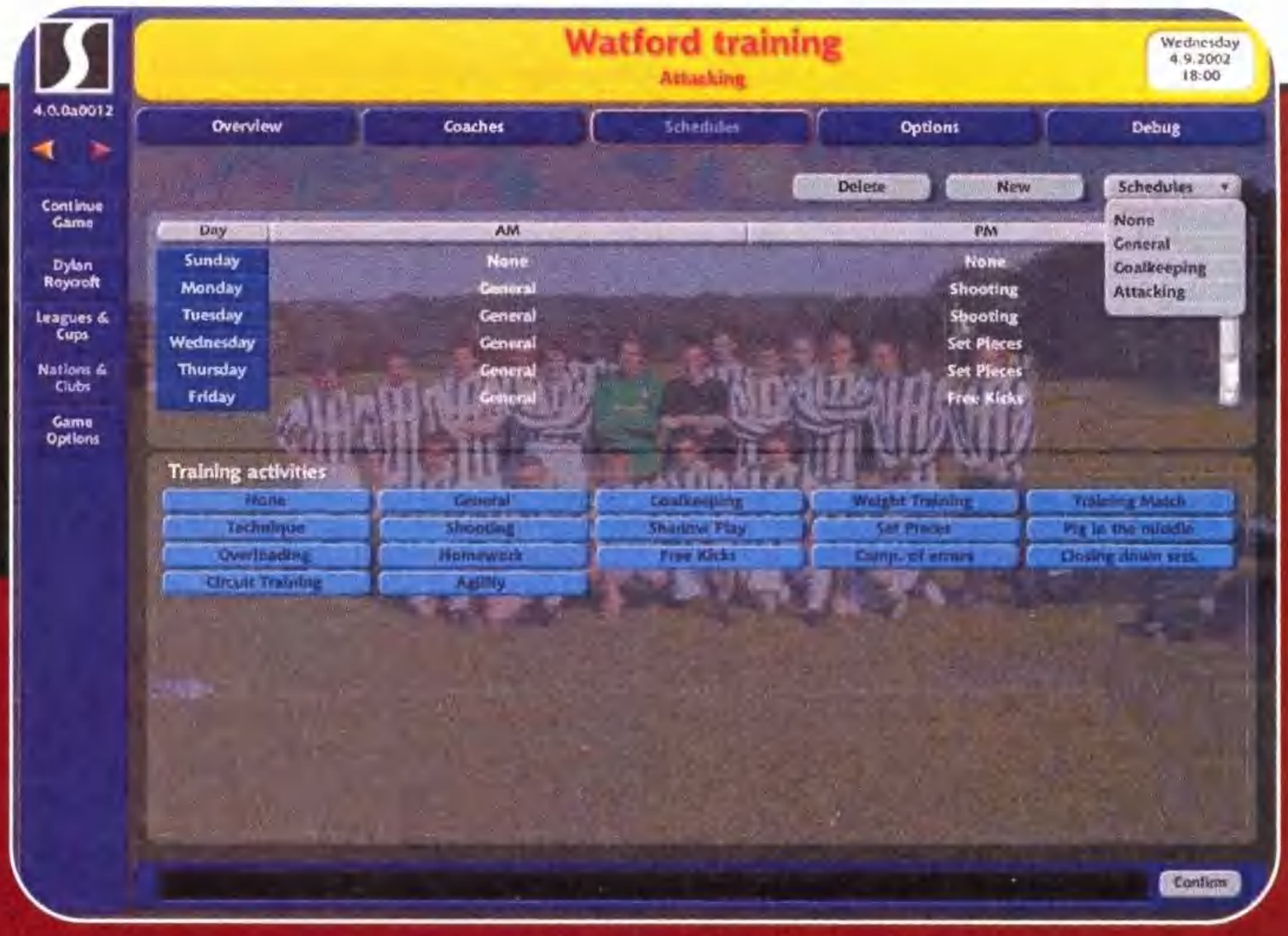
Wśród znaczących zmian jest także wydzielenie cech bramkarzy spośród ogólnych umiejętności piłkarskich. Golkiperzy zostali pozbawieni takich cech, jak chociażby dryb-ling, główkowanie, kończenie akcji czy krycie. Doszły im jednak, niedostępne dla zawodników z pola, umiejętności w rodzaju: kierowanie zespołem na przedpolu, walka jeden na jednego, refleks, wyjście do piłki, wyrzut piłki, a nawet tendencja do odpychania piłkarzy w trakcie interwencji.

Modyfikacji poddano opis piłkarza. Jego charakterystykę wzbogacono o stan zadowolenia z pobytu w klubie, a także opis osobowości, która może wpływać pozytywnie lub negatywnie na cały zespół.



data wydania: wiosna 2003

http://www.eidos.com



Wśród drobnych szczegółów uatrakcyjniających zabawę jest także możliwość interwencji przy powołaniu piłkarza z prowadzonego zespołu na mecz reprezentacji narodowej. Możesz wówczas wypowiedzieć się w kwestii występu Twego podopiecznego i zabronić mu wyjazdu na zgrupowanie lub poprosić trenera kadry o oszczędzanie sił piłkarza i wpuszczenie go na boisko jedynie na 45 minut. Miła jest także możliwość szybkiego dostępu do kilku zawodników i klubów, którym ostatnio się przyglądałeś. Dzięki temu odpada konieczność przebijania się przez kolejne okna, czy korzystania z wyszukiwarki.

Koniecznie należy wspomnieć też o transferach, których negocjowanie zostało znacznie utrudnione. Piłkarze mają swoich agentów, a ci są dość nieustępliwi w swych żądaniach dotyczących zarobków podstawowych i premii. Nawet zawodnicy mniej znani zgadzali się przybyć do Manchesteru United dopiero po długich i trudnych negocjacjach. Nie wiem, czy stanie się to zasadą dla całej gry i będzie odzwierciedlało obecne kłopoty finansowe klubów, ale w lidze angielskiej wszystkie zespoły mają na początku sezonu bardzo ograniczone środki na transfery i pensje piłkarzy.

Widoczne zmiany, choć nie rewolucyjne, zaszły w przebiegu meczu. W kluczowych momentach, przy ciekawych akcjach czy celnych strzałach na bramkę, pojawia się widok na płytę boiska. Poruszają się po nim dwukolorowe kuleczki, które przepychają piłeczkę. Trochę to prymitywne i uproszczone, ale ma swój urok niczym w ***Sensible Soccer***. Dzięki temu widokowi można jednak zorientować się we właściwym ustawieniu zespołu i doborze taktyki na mecz.

W testowanym programie nie ma za to obiecanych przez producentów gry rozbudowanych opcji kontaktów z mediami. Prawdopodobnie pojawią się one jednak w finalnej wersji **Championship Manager 4**. Trudno też na razie powiedzieć coś więcej o bazie danych. Chociaż start gry przypada na początek sezonu 2002/2003, to jednak w zespołach pojawiają się zawodnicy, którzy przed rozpoczęciem sezonu zmienili barwy klubowe. Wiele do życzenia pozostawia też aktualność składu reprezentacji narodowych.

Liczę jednak, znając dotychczasowy profesjonalizm autorów serii, że wszelkie wspomniane powyżej braki zostaną uzupełnione. W tej też nadziei, czekam z niecierpliwością na premierę gry **Championship Manager 4**, która – jak wieść niesie – ma ukazać się w polskiej wersji językowej. ❐

Obok najbardziej znanych i najsilniejszych lig z Europy i Ameryki Południowej, pojawiły się także takie, jak: singapurska, meksykańska, izraelska czy kolumbijska.

wp.pl
Wirtualna Polska
wp.pl
Wirtualna Polska
gry.wp.pl
NOWE
SZATY
IMPERIUM
SPRAWDŹ
NAS
www.gry.wp.pl
by konsolka

TEST WERSJI BETA

Mariusz Puzynowicz

DEVASTATION

Czas na małą rewolucję

Broni dostępnych w grze naliczyłem około 25, co jest liczbą zaiste imponującą. Znajdziesz tu m.in. trzy rodzaje snajperek, różne karabiny, pistolety czy granaty

Na brak gier FPP nie można narzekać, jednakże jakość niektórych z nich pozostawia sporo do życzenia (***Iron Storm***, ***UT 2003*** czy rodzimy ***Snajper***). Czy **Devastation** będzie kolejną przeciętną grą, która nie wniesie nic nowego do gatunku, lub też może będzie to dzieło, w które będzie się grało z prawdziwą przyjemnością? Według mnie, jeżeli autorzy dopracują kilka elementów, program ma szansę stać się przebojem.

Cała rozgrywka toczy się na zniszczonej Ziemi, która rządzona jest przez potężne korporacje posiadające nieograniczoną władzę. Gracz staje na czele ruchu oporu, stawiającego sobie za główny cel obalenie rządów korporacji.

Mimo że beta **Devastation** to tylko kilka misji, przypadły mi one w zupełności do gustu. Są bardzo zróżnicowane (odbijanie zakładnika z dużego budynku, zadanie w samym sercu China Town czy rekonesans na zniszczonej stacji metra), a także rozbudowane. Pozostaje mieć nadzieję, że podobnie będzie w pełnej wersji gry ze wszystkimi misjami.

Jeżeli chodzi o rozgrywkę, to dostępne są dwa tryby gry: zręcznościowy oraz symulacyjny. Drugi w założeniu autorów miał upodobnić grę do produkcji spod znaku **Red Storm Entertainment** – czyli więcej planowania, „czajenia się" po krzakach, niż samej walki. Niestety, jedyną różnicą, jaką dostrzegłem między tymi trybami, jest to, że w symulacji można dźwigać ograniczoną ilość ekwipunku. Należałoby w tym aspekcie jeszcze popracować tak, aby te dwa rodzaje rozgrywki bardziej różniły się od siebie.

Broni dostępnych w grze naliczyłem około 25, co jest liczbą zaiste imponującą. Znajdziesz tu m.in. trzy rodzaje snajperek, różne karabiny, pistolety czy granaty. Jeżeli Cię to nie zadowoli, to możesz przyłożyć przeciwnikowi z popularnego „tulipana" czy poszatkować go mieczem samurajskim. Do dyspozycji gracza oddano także bardzo oryginalną broń – szczura z zamontowaną na grzbiecie bombą i kamerą.

Gracz nie działa sam, lecz w grupie kilku – zazwyczaj czterech – osób, które wesprą się ogniem w każdej sytuacji. Można im wydawać rozkazy co do tego jak mają się zachowywać (podążać za graczem, bronić się, atakować czy czekać). Minusem jest to, że nieraz w ogóle nie reagują na to, co im się rozkaże, a i blokowanie się gdzieś, to dla nich chleb powszedni. Za to komputerowi przeciwnicy są dosyć inteligentni – chowają się za różne przeszkody, wzajemnie się osłaniają, a kiedy jesteś w przewadze – wycofują się.

Mam głęboką nadzieję, że autorzy przyłożą się jeszcze i solidnie popracują nad tą grą, ponieważ pełna wersja **Devastation** ma szansę stać się jedną z ciekawszych gier FPP na PC. ❐

data wydania: maj 2003

http://www.devastationgame.com

Nazywa się Sam Fisher.
Rząd USA zaprzecza jego istnieniu.

Tom Clancy's
SPLINTER CELL™

PL TEKSTOWA WERSJA POLSKA

Patronat medialny: **www.splintercell.gry.wp.pl**
Zamów już dziś w sklepie internetowym: **www.mig.pl**
Jeśli chcesz wiedzieć więcej wejdź na stronę: **www.splintercell-thegame.com**

Ubi Soft
www.ubisoft.com

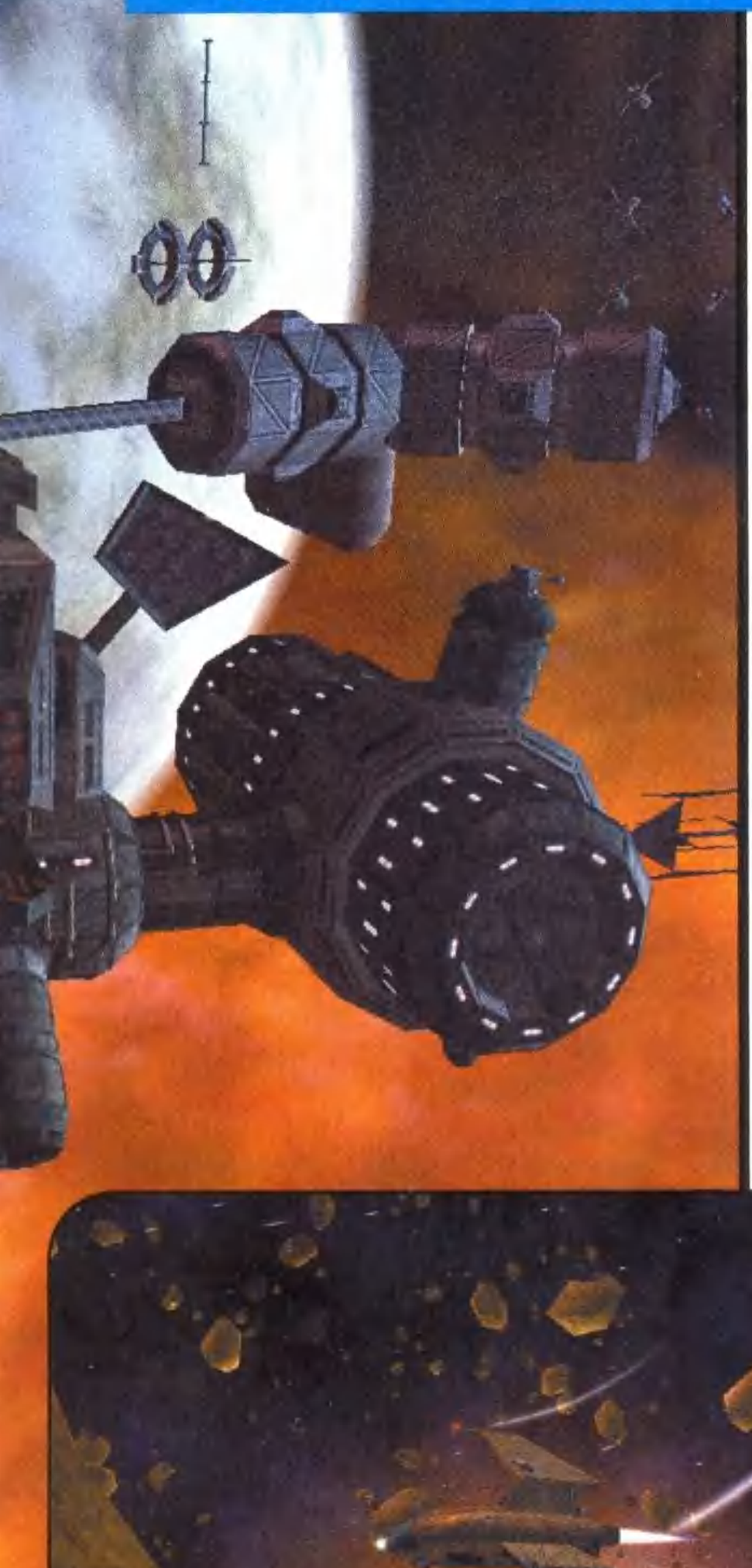
© 2002 Ubi Soft Entertainment. All Rights Reserved. Ubi Soft Entertainment and the Ubi Soft logo are registered trademarks of Ubi Soft Entertainment. Splinter Cell is a trademark of Ubi Soft Entertainment. All other trademarks are the property of their respective owners. XBox and the XBox Logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or in other countries.

TEST WERSJI BETA

ManJAk

FREELANCER

Przygody kosmicznego najemnika



Burzliwe były losy **Freelancera**, o którym pierwsze wieści trafiły na łamy prasy wraz z informacjami o ***Starlancerze*** lat temu już kilka. Miał on być tym dla ***Starlancera***, czym ***Privateer*** dla ***Wing Commandera*** – grą osadzoną w realiach tego samego świata, ale kładącą nacisk na zupełnie inny rodzaj przygody: miast wojskowym pilotem, gracz miał zostać kosmicznym handlarzem – najemnikiem. Coś jak w legendarnym ***Frontierze***. Potem o grze zrobiło się cicho, potem znowu głośno wraz z plotkami, jakoby projekt został skasowany, potem znowu zapadło milczenie, aż tu nagle, jak diabełek z pudełka, wyskoczyła z cyfrowej kuźni **Microsoftu** ostateczna wersja programu. W Stanach już można ją kupić, a w nasze ręce na razie trafiła wersja beta.

Akcja gry toczy się w świecie nawiązującym do ***Starlancera***, ale tylko w takim stopniu, w jakim dzisiejsza Ameryka związana jest z trzynastowieczną Europą. Z tego, co przedstawia intro, wywnioskować można, iż po wojnie ukazanej w ***Starlancerze***, przegrani wynieśli się do odległych systemów gwiezdnych, skolonizowali je i zbudowali zupełnie nową cywilizację. Przygoda, w jakiej bierze udział gracz, zaczyna się osiemset lat po owym exodusie, a rozpoczyna się bardzo podobnie do tego, co pamiętamy z ***Privateera 2:*** główny bohater cudem ratuje się z katastrofy stacji orbitalnej, potem trafia na jakąś planetę i usiłuje pozbierać się po przeżytym szoku. Tam dostaje statek kosmiczny w zamian za obietnicę współpracy z lokalnymi siłami bezpieczeństwa. Współpraca ta polega na wykonywaniu zleconych zadań, za które główny bohater dostaje forsę i do tego odkrywa zawiłości ukrytej w grze fabuły.

Fabuła fabułą, testowana wersja beta nie pozwoliła nadmiernie się w nią zagłębić ze względu na występujące problemy z animacjami i dźwiękiem, na szczęście nie ona jest najważniejsza w grze. Gracz ma do dyspozycji cały kosmos (no, może nie cały, tylko zamieszkane sektory, do których dostęp uzyskuje w miarę swoich postępów), a w ramach tego obszaru może sobie latać między planetami, handlować czym popadnie, wynajmować się do różnych zleceń – i w ogóle fabuły nie ruszać, dopóki mu się nie zachce. Kłania się tu ***Privateer*** czy ***Frontier:*** ogromna swoboda działania, możliwość zakupu nowych statków i wyposażenia, eksploracja nie do końca zbadanych obszarów, to najciekawiej zapowiadające się elementy **Freelancera**.

Jedną z kluczowych spraw w grze jest walka kosmiczna. Pod

data wydania: kwiecień 2003

http://www.microsoft.com/games/freelancer/

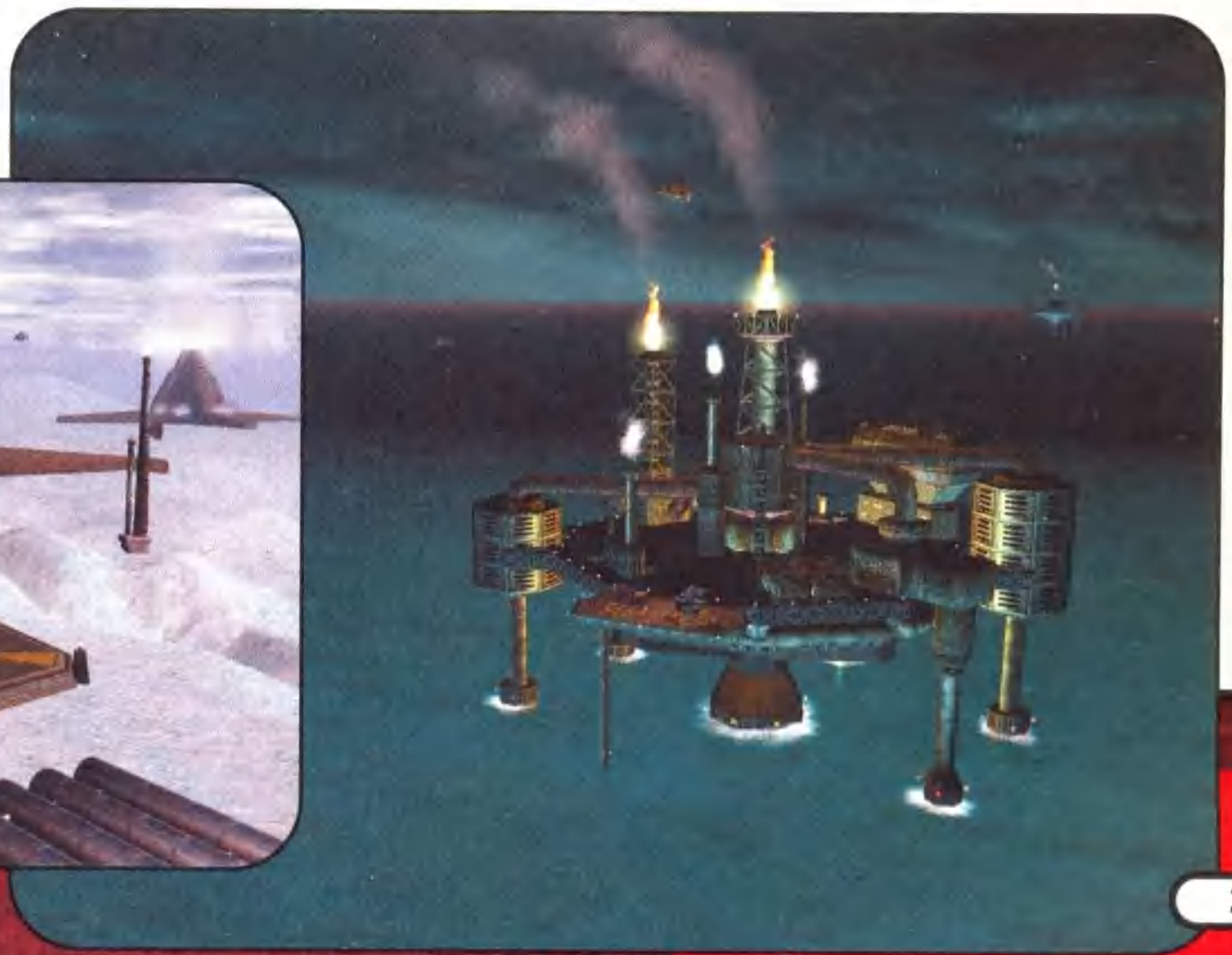
tym względem program oferuje sporo: rozmaite statki, charakteryzujące się różną odpornością tarcz i pancerza, wiele typów działek laserowych, różne konfiguracje wieżyczek, wyrzutni rakiet i min plus zestaw urządzeń dodatkowych – jest z czego wybierać. Niezmiernie dziwny, przynajmniej na dzień dobry, wydaje się natomiast sposób prowadzenia starć. **Freelancer** bowiem zalicza się w poczet symulatorów kosmicznych, ale doprawdy, takiego podejścia do sterowania gwiazdolotami jeszcze chyba nie było. Oto bowiem gracz nie „siedzi" w kokpicie prowadzonej przez siebie maszyny, lecz obserwuje jej wyczyny z kamery umieszczonej za ogonem – coś jak w ***Need for Speed*** czy innych wyścigach samochodowych. W nich jednakowoż czasem do kabiny można zajrzeć, we **Freelancerze** natomiast nie. Trudno, da się przeboleć, ale już fakt, iż dżojstik można spokojnie odłączyć i schować do szuflady, to istne curiosum; w tej grze rolę wolanta, drążka sterującego, czy jakkolwiek by to zwać, odgrywa... myszka. Widok „zza pleców", myszka do sterowania... symulator w konwencji TPP?

A może zręcznościówka z konsoli rodem? Prawie, tak przynajmniej może się wydawać na początku, kiedy potyczki są łatwe, a niszczenie wrażych myśliwców sprowadza się do podążania kółkiem kursora za krzyżykiem celownika; kiedy obydwa się nałożą, można strzelać, kilka salw i przeciwnika nie ma. Ta ułuda prostoty szybko jednak pryska, gdy zaczynają się większe bitwy, w powietrzu przecinają się nie tylko serie z laserów, ale też szlaki rakiet i tory dryfujących min – pierwsze zadania to tylko rozgrzewka, żeby przyzwyczaić gracza do tego, powiedzmy ostrożnie, dość nieortodoksyjnego sposobu sterowania.

...ogromna swoboda działania, możliwość zakupu nowych statków i wyposażenia, eksploracja nie do końca zbadanych obszarów, to najciekawiej zapowiadające się elementy Freelancera.

Jeśli chodzi o stronę graficzną programu, to tutaj programiści z **Digital Anvil** pofolgowali sobie na całego. Zapomnijmy o głębokiej czerni kosmosu, zapomnijmy o niezmierzonej pustce próżni. Tutaj kosmos mieni się kolorami a to zupy szczawiowej z jajkiem, a to jajecznicy z pomidorami, a to bukietu chabrów. Nie wszędzie, na szczęście, czasem też jest czarny, ale za to prawie wszędzie jest zaśmiecony jak pobocza polskich dróg krajowych. Gdzie nie polecisz, musisz albo lawirować między kawałkami skał, albo oglądać jakieś śmigające po bokach kratownice czy inne farfocle – zaiste, osiemset lat eksploracji kosmosu to najwyraźniej dość, by ludzkość zrobiła z niego gigantyczny śmietnik.

Sądząc po testowanej wersji, **Freelancer** zapowiada się całkiem obiecująco. Drażni trochę dziwne sterowanie, denerwują kolory jak z dyskoteki w remizie, które migoczą wściekle podczas kosmicznych potyczek, można się do tego jednak przyzwyczaić, tak jak można się przyzwyczaić do nowej formuły „Gwiezdnych wojen" George'a Lucasa. Na plus gry zdecydowanie przemawia ogromny obszar do eksploracji, mnogość statków do wyboru oraz fabuła – która zapowiada się nieźle, a jak się rozwija i kończy, sprawdzimy gdy finalna wersja programu trafi do naszej redakcji. ❐



TEST WERSJI BETA

BIG MUTHA TRUCKERS

baRTeS

Za kierownicą amerykańskich kolosów

Nareszcie coś drgnęło wśród gier rajdowych. Obserwuję ten gatunek od lat, przyglądając się bliżej prawie każdemu pojawiającemu się tytułowi i w pewnym momencie sztampowość nowych produktów stała się dla mnie nie do zniesienia. Szczęściem firmy takie, jak **Codemasters** czy **Empire Interactive** w porę zauważyły ową stagnację i po ostrym remanencie rozumowania postanowiły podać gry samochodowe w nowej formie.

Twoim głównym zadaniem jest tu zarobienie okrągłej sumki, liczonej w setkach tysięcy dolarów, co pozwoli Ci przejąć rodzinny interes.

Porównanie **Codemasters** i ich gry ***TOCA Race Driver*** z **Empire Interactive** oferującą **Big Mutha Truckers** jest jak najbardziej na miejscu. Oto bowiem obie gry wychodzą poza sztywne ramy kanonu: pierwsza z nich dodaje element RPG, podczas gdy w **Big Mutha Truckers** inkorporowano element ekonomiczny. Twoim głównym zadaniem jest tu zarobienie okrągłej sumki, liczonej w setkach tysięcy dolarów, co pozwoli Ci przejąć rodzinny interes po odchodzącej na emeryturę „mamuśce" Jackson.

Rozpoczynając grę wybierasz swojego bohatera spośród czterech wysoce oryginalnych w swym postępowaniu dzieci pani Jackson. Przystępując do rozgrywki wybierasz między dwoma trybami: wypełnianiem misji specjalnych lub 60-dniowym okresem testowym. Druga z opcji to zdecydowanie istota zabawy. Przez niecałe dwa miesiące Twoim jedynym priorytetem jest zarabianie masy pieniędzy za kołem swej wielkiej ciężarówki. Metod na nabijanie kabzy jest sporo, podstawą jest transportowanie dóbr między pięcioma miastami należącymi do okręgu Hick State. Kupujesz tanio, a sprzedajesz drogo, tam gdzie popyt na dane dobra jest największy. Dodatkowe formy zarobkowania to przyjmowanie wyzwań od innych kierowców na pojedynek na szosie oraz sianie zamętu na drodze poprzez częste doprowadzanie do możliwie jak najcięższych kolizji, z karambolem włącznie. Jeśli chodzi o kolizje, to gdy uda Ci się w przeciągu kilku sekund skasować szereg aut, to możesz z miejsca zarobić nawet do 100 tysięcy dolarów i usłyszeć w głośnikach komentarz, że właśnie w oczach innych kierowców stałeś się „bad mutha trucker" (skojarzenia fonetyczne z pewnym przekleństwem w języku angielskim są jak najbardziej wskazane).

Ostatnim ze źródeł zarobkowania jest właściwe zaparkowanie po dotarciu do miasta. Gdy już wysiądziesz z pojazdu, Twój dzień roboczy na tym się kończy i resztę dnia przeznacza się na załatwianie prywatnych interesów. W każdej z miejscowości można odwiedzić trzy miejsca: bar, sklep oraz warsztat. W pierwszym z tych budynków, w trakcie rozmów z barmanem dowiesz się o aktualnych zapotrzebowaniach innych miast na poszczególne dobra. Gdy już zakończysz ów wywiad gospodarczy, możesz się jeszcze udać do biznesmena oferującego pożyczki na procent lub zrelaksować się chwilę przy „jednorękim bandycie". W sklepie upłyniasz towar i wyszukujesz dobra do ponownego załadunku, natomiast w warsztacie naprawiasz swoje auto oraz tankujesz benzynę. To podstawowe czynności, a poza nimi masz jeszcze możliwość wymiany naczepy oraz zakupu usprawnień do swojego krążownika szos.

O oprawie graficznej oraz dźwiękowej można by mówić długo i zasadniczo w samych superlatywach. Wygląd samochodów, specyficzna fizyka jazdy, realistyczne zachowanie innych kierowców, ładne krajobrazy oraz kilka stacji radiowych, nadających miejscami bardzo interesujące audycje i klimatyczne utwory muzyczne, to podstawowe zalety oprawy audiowizualnej. Pamiętać należy, że póki co **Bad Mutha Truckers** to dopiero beta i pewnie jeszcze niektóre z aspektów rozgrywki zostaną poprawione. Przypuszczam na przykład, że w wersji finalnej rozmawiające z Tobą postacie będą odpowiednio poruszać ustami, a reakcje policji na przestępstwa drogowe będą bardziej zdecydowane. Ja jednak już teraz nie mogę oprzeć się wrażeniu, że niejeden miłośnik gatunku spędzi przy niej kilka długich wieczorów. ❐

data wydania: kwiecień 2003

www.bigmuthatruckers.com

DEVASTATION

OPÓR RODZI REWOLUCJĘ

POLECAJĄ:

CD-ACTION

wp.pl
gry.wp.pl

HYPER

WERSJA · POLSKA WERSJA · POLSKA
PL

18 KWIETNIA 2003

www.devastation.pl

Przyłącz się do Ruchu Oporu,
przeciwko tyranii Korporacji Grathius

Niezwykle bogaty arsenał 30 broni,
wspomoże Cię w walce z siłami Korporacji

Oszałamiające scenerie
post-apokaliptycznych miast

hd interactive

arush

groove

digitalo

LEM
www.lem.com.pl

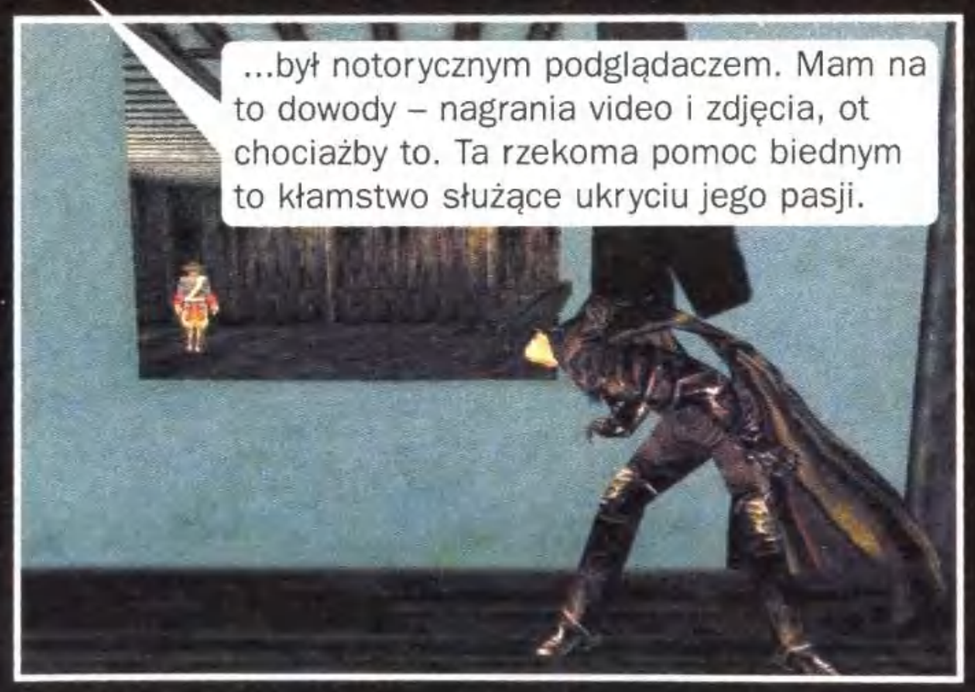
siation ™ © 2002 ARUSH Entertainment, a część World Entertainment Broadcasting Corporation i Groove Media Inc. Stworzone przez Digitalo Studios, Inc z zastosowaniem źródła Unreal ™. Współwydawcy ARUSH Entertainment i Groove Media. Źródło Unreal ™ © 2002 Epic Games, Inc. MathEngine Karma™ © 2002 MathEngine PLC
owszechniane przez Hip Interactive Corp. Devastation jest znakiem handlowym World Entertainment Broadcasting i Groove Media Inc. ARUSH, ARUSH Entertainment, logo ARUSH Entertainment, i Play Outside the Box są znakami handlowymi lub zarejestrowanymi znakami handlowymi World Entertainment Broadcasting Corporation.
ve Media i logo Groove Media są znakami handlowymi Groove Media Inc. Digitalo Studios jest znakiem handlowym Digitalo Studios, Inc. Epic Games, Unreal, Unreal Engine oraz związane z nimi loga są zarejestrowanymi znakami handlowymi lub znakami handlowymi Epic Games, Inc, wykorzystanymi zgodnie z licencją. MathEngine
Karma oraz loga MathEngine and Karma są zarejestrowanymi znakami handlowymi lub znakami handlowymi MathEngine PLC, wykorzystanymi zgodnie z licencją. Wszystkie pozostałe nazwy i loga są wyłączną własnością odpowiednich firm i stosowanie ich bez specjalnych zezwoleń jest prawnie zabronione. Wszelkie prawa zastrzeżone.

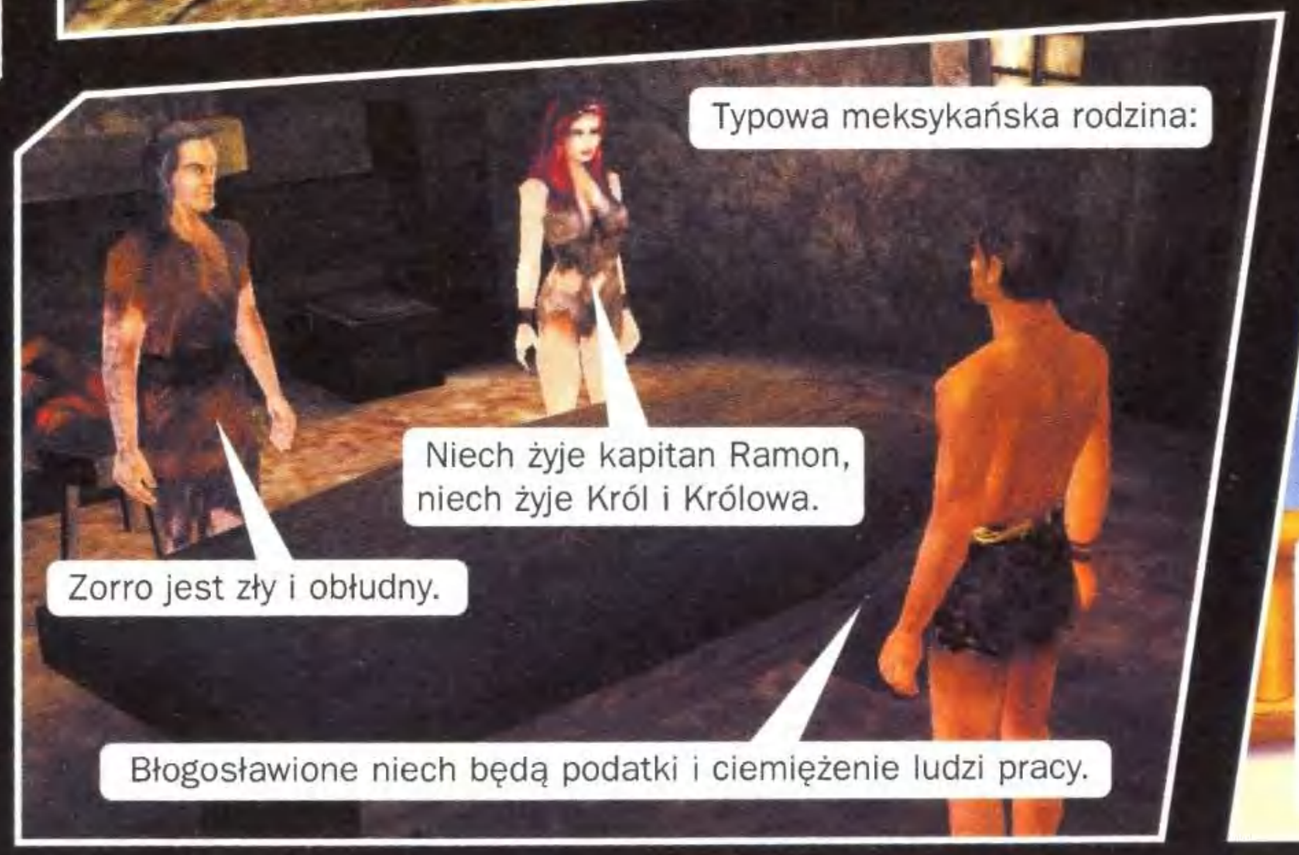
LEGENDA ZORRO

by Manis

fotoGRAM

W dzisiejszym bloku edukacyjnym zapraszamy na program z serii – „Gorzka prawda o bohaterach". Dziś kopiemy nikogo innego, tylko Zorro. O wypowiedzi poprosiliśmy kilka znanych osobistości:





Don Corleone (menadżer Zorro):

Partacz... Miał szansę na taką karierę w Hollywood, ale nie – on tylko panienki, alkohol... I spójrzcie jak skończył.

Adam Małysz (polski skoczek):

Zawody były dzisiaj wyrównane. Ale odepchnąłem się od belki, potem zjechałem w dół, wybiłem się, później leciałem, no i wylądowałem dalej niż rywale...

Sędzia Dredd
(inny znany obrońca prawa):

Spotkałem go raz czy dwa. Taki cichy, zamknięty w sobie. Ale podobały mi się jego staroświeckie metody. Ja swoim pistoletem laserowym nie potrafię wypalać „D" bez zabijania ofiary.

Massivesoft

Bill G.
(znany producent okien):

Raz stałem się jego ofiarą. Wybił kamieniem okno w mojej willi. Ale po tym incydencie poprawiłem system i chyba więcej nie spróbuje.

Przeciętny uczestnik sondy ulicznej:

Ja przyjaciel, mieć dobre zamiary. Którędy na Biały Dom?

Taka jest prawda o Zorro. Nie nam oceniać opinie autorytetów, ale te wypowiedzi mówią same za siebie. Wam pozostawiamy to ku przemyśleniom. Za miesiąc zajmujemy się Supermanem. Bądźcie wtedy z nami.

Koniec programu

recenzje

GATUNEK	WERSJA JĘZYKOWA	PRODUCENT	WYDAWCA	WYDAWCA POLSKI	CENA DETALICZNA
STRATEGICZNA	—	EA PACIFIC	ELECTRONIC ARTS	CENEGA POLAND	139,90 PLN

Dengar

COMMAND & CONQUER:

Odrodzenie legendy

Wśród starszych graczy nie ma chyba takiego, który nie pamiętałby *Command & Conquer: Tiberium Dawn*. To właśnie ta gra była klasykiem rodzącego się gatunku strategii czasu rzeczywistego. Później jej twórcy odcinali kupony od sukcesu *C&C*, tworząc gierki już nie tak dobre i nowatorskie. Wszystko to jednak do czasu... Konkretnie do momentu wydania C&C: Generals.

Za dwadzieścia lat Europa będzie jednym wielkim pobojowiskiem. Lekceważone ugrupowania terrorystyczne – które z czasem połączyły siły w ramach GLA (Global Liberation Army) i przejęły część arsenału rakietowego Chin – zgotowały Staremu Kontynentowi nuklearno-biologiczny Armagedon. Pociski wystrzelono także w kierunku Ameryki Północnej, lecz dzięki „rakietowej tarczy" USA nie poniosło większych strat (hmm... to pewnie dzięki Francji Europa nie załapała się na ten system). Powietrze zostało jednak skażone chemicznymi i biologicznymi ładunkami głowic, a Stany Zjednoczone – dotychczas z rezerwą obserwujące zmagania Chin z GLA – włączyły się do akcji. W ten sposób Bliski Wschód i środkowa Azja stały się teatrem zmagań antyterrorystycznej krucjaty, w której Chiny i USA starły się z podziemną armią GLA.

Tak pokrótce wygląda fabuła najnowszej odsłony serii ***C&C***. W jej ramy wpisano trzy kampanie (po jednej dla każdej ze stron konfliktu) oraz tryb gry wieloosobowej. Przy okazji mamy grę, która może być przyczynkiem do dyskusji czy atakować Irak, czy czekać...

MIŁE MIŁEGO POCZĄTKI

Generals bazują na enginie SAGE napędzającym ***C&C Renegade***, co jest o tyle ciekawe, że ta pozycja należała do gatunku FPP. Konsekwencją jego zastosowania jest przede wszystkim trójwymiarowe środowisko gry. Muszę przyznać, że wizualnie **Genarals** wywiera ogromne wrażenie. Od razu jednak zastrzegam, że bez bardzo mocnego sprzętu gra się fatalnie. Nieodzownym atutem dobrego RTS-a jest bowiem dynamiczna akcja, a ta możliwa jest tylko z dobrą kartą graficzną.

Ja do **Generals** zapaliłem się już z chwilą zobaczenia menu. Niezwykle efektowna scena walki oddziałów amerykańskich z GLA, w scenerii arabskiego miasta – tworzy tło menu, a zarazem daje przedsmak tego, co czeka na gracza w wirtualnych kampaniach.

GENERALS

Jak już wspomniałem, pojedynczy gracz ma do wyboru trzy kampanie, po siedem misji każda. W tym miejscu muszę postawić poważny zarzut twórcom gry. Jest ona po prostu za krótka. Całe **Command & Conquer: Generals** ukończyć można z powodzeniem w dwa dni, a chciałoby się grać i grać.

Magnesem, który przyciąga do monitora, nie jest bynajmniej banalna fabuła (wcześniej chociażby w ***Real War*** wykorzystano zmagania z terroryzmem jako tło rozgrywki RTS-a), lecz znakomicie pomyślane misje. Moim zdaniem zdecydowanie przewyższają one te, które zaimplementowano w ***Warcraft 3***.

Wypada zaznaczyć, że w większości misji brak dynamicznie zmieniających się celów. Z drugiej strony rozgrywka jest niezwykle urozmaicona poprzez zaskakujące zwroty akcji w obrębie poszczególnych epizodów. Jeśli idzie o różnorodność zadań, to najlepiej jest chyba w kampanii GLA. Trzeba w niej na przykład zdobyć fundusze, wzniecić rewoltę w mieście czy przejąć kontrolę nad obiektami wojskowymi.

Słowa uznania składam również za przerywniki zrealizowane na enginie gry, które obrazują najważniejsze wydarzenia w misjach. To trzeba zobaczyć! Pomysły inscenizacyjne i udźwiękowienie zbliżają je do tego, co można zobaczyć w kinie.

GENERALNIE O TAKTYCE

Poszczególne frakcje są znacznie zróżnicowane, nie tylko jeśli idzie o rodzaje jednostek i budowli, lecz – co ważniejsze – wymuszają zupełnie inną taktykę. Amerykanie stawiają na technikę. Dysponują najbardziej rozbudowanymi siłami powietrznymi. Ze zniszczonych pojazdów katapultują się piloci, którzy nie tracąc doświadczenia mogą kierować innymi maszynami. Chińczycy preferują brutalną siłę wynikającą z przewagi liczebnej. To oni także posiadają najsilniejszą jednostkę pancerną – Overlord. GLA walczy nieco przypadkową zbieraniną pojazdów. Wykorzystuje na szeroką skalę broń biologiczną, chemiczną oraz śmiercionoś-

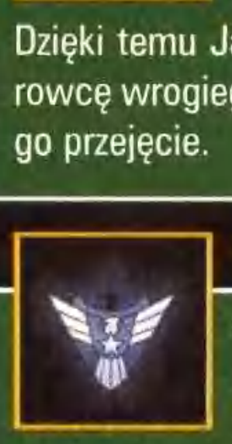
BOHATEROWIE OSTATNIEJ AKCJI

Black Lotus (Chiny)

– haker, niewidzialna dla wrogów, chyba że korzysta ze swych wyjątkowych zdolności. Może na odległość przejmować budynki, włamywać się z dystansu do wrogiego Supply Depots, aby przejąć fundusze, może w końcu włamać się do pojazdów aby unieszkodliwić je na jakiś czas. Nie ma możliwości atakowania jednostek.

Jarmen Kell (GLA)

– walczy przy użyciu potężnego karabinu zdolnego przebić niemal każdy pancerz. Dzięki temu Jarmen może łatwo zabić kierowcę wrogiego pojazdu, aby umożliwić jego przejęcie.



Colonel Burton (USA)

– komandos, znakomity snajper, może wspinać się do niedostępnych miejsc i eliminować tam gniazda oporu. Może także zakładać i detonować ładunki C4.

SERIA WIELODZIETNA

Command and Conquer: Generals to ostatnia odsłona długiej serii. Warto przybliżyć poprzednie tytuły cyklu (bez dodatków).

C&C: Tiberian Dawn

– 31.08.1995 – to pierwsza gra serii, znana raczej jako po prostu Command & Conquer. Fabuła dotyczyła globalnego konfliktu, z Brotherhood of Nod i Global Defense Initiative w rolach głównych. W grze znalazło się ponad 40 minut filmowych scenek.

C&C: Red Alert

– 31.10.1996 – prequel Tiberian Dawn. Odwzorowywała potencjalny konflikt ZSRR z Sojuszem Północnoatlantyckim – 40 misji pozwalało spojrzeć na tę wojnę oczami obu stron. Co ważne, Armią Czerwoną grało się sympatyczniej.

C&C: Sole Survivor

– 30.11.1997 – gra sieciowa pozwalająca na starcie do 50 graczy, którzy mogli wcielić się w żołnierzy NOD lub GDI. Wygrywał ten, kto ostatni pozostał na mapie wykorzystując różnego rodzaju power-upy i unikając pułapek.

C&C: Tiberian Sun

– 27.08.1999 – sequel Tiberian Dawn. W grze wykorzystano dynamicznie zmieniający się teren 3D, z zamarzającymi rzekami oraz burzami jonowymi. Epicka opowieść o przyczynach kryzysu związanego z tiberium.

C&C:Red Alert 2

– 26.10.2000 – sequel Red Alert'a. Alternatywna wizja inwazji ZSRR na USA. Zróżnicowane technologie z wykorzystaniem broni nuklearnej, generatorów Tesli czy kształtowania pogody – zaimplementowane w grze nie przyniosły spodziewanego sukcesu.

C&C: Renegade

– 26.02.2002 – Gra FPP osadzona w fabularnych ramach konfliktu NOD i GDI. Jako komandos GDI gracz przedzierał się przez zastępy wrogów mogąc z bliska przyjrzeć się pojazdom i budynkom znanym z poprzednich tytułów.

minusy **plusy**

– gra jest nieco zbyt krótka
– brak szyków i definiowania zachowania jednostek

+ duża grywalność
+ znakomita grafika
+ dobrze pasująca do klimatu muzyka

W SKRÓCIE

nych kamikadze. Nie sposób w recenzji nawet pobieżnie zasygnalizować złożoność dostępnych kombinacji jednostek i taktyk. Upraszczając: USA to precyzja uderzeń; Chiny masowa produkcja jednostek i przytłoczenie przeciwnika liczebnością armii; GLA charakteryzuje szybkość działania wiążąca się między innymi, dzięki systemowi tuneli, z możliwością uderzania w niespodziewanych miejscach.

Zgodnie z regułami gatunku, w **Generals** przedstawiono dwa aspekty zmagań wojennych: walkę i ekonomię. Zdecydowanie ważniejszy jest wątek militarny. Zanim jednak do niego przejdę, kilka słów na temat „ekonomii". Okrojono ją do niezbędnego minimum – jeden surowiec (fundusze) i zasilanie budynków energią (USA i Chiny). W zdecydowanej większości misji, gracz ma do dyspozycji naprawdę spore zasoby i nie ma potrzeby nerwowej eksploracji mapy i wyścigu do nowych złóż. Ta komfortowa sytuacja powoduje, że można całkowicie skupić się na walce. Takie rozwiązanie przypadło mi do gustu. Co ważne, odpowiednio zbalansowano koszt produkcji jednostek i struktur. Dzięki temu można spokojnie stworzyć armię wedle swych upodobań, ale lekkomyślne trwonienie zasobów kończy się porażką.

Przede wszystkim jednak liczy się walka. Ta zaś stanowi istotę **Generals**. Jak już wspomniałem, każdą kampanię należy prowadzić zupełnie inaczej, ale zawsze podstawą działania są przemyślane akcje militarne. Amerykanie mogą dosłownie „zamurować" się w swej bazie. System rakiet typu Patriot, wraz z ustawionymi na ogień ciągły wyrzutniami pocisków, tworzy barierę nie do przebicia. Najbardziej podatna na uderzenia jest GLA, dlatego musi ona uprzedzać działania wroga. Walka przebiega niezwykle dynamicznie, ale nie powoduje to chaosu czy niemożności zapanowania nad walczącymi jednostkami. Co prawda niedostępne są szyki jednostek, ale rekompensuje to możliwość grupowania oddziałów oraz wykorzystania ich specjalnych zdolności. Sterowanie jest typowe i intuicyjne, a interfejs wygodny, choć nieco toporny jeśli idzie o wygląd. Właściwie żadnej bitwy nie da się wygrać bazując na jednym typie jednostek. Ciężkie czołgi w zabudowanym terenie są bezradne w starciu z ukrytą w budynkach piechotą wyposażoną w wyrzutnie rakiet. Dodam w tym miejscu, że tylko piechota posiada zdolność ukrywania się w budynkach neutralnych oraz zajmowania kluczowych struktur. Można między innymi opanować szyby naftowe, co zapewni stały dopływ gotówki; rafinerie dzięki którym produkcja jednostek będzie szybsza i tańsza; czy szpitale leczące jednostki. Z drugiej strony w starciu na otwartej przestrzeni ciężkie pojazdy mogą po prostu rozjechać piechotę. Dla GLA walka to także sposób na zdobycie zasobów i zwiększenie swych sił.

Pełnię satysfakcji i znakomite rezultaty, przynoszą kombinowane akcje. Dla przykładu – kluczową kwestią jest likwidacja najpotężniejszych broni przeciwnika, a każda z nacji posiada inną „superbroń". Grając USA przeciw GLA musisz jak najszybciej zlokalizować ewentualne wyrzutnie SCUD-ów i je zneutralizować. Nie sposób dotrzeć szybko do serca wrogiej bazy siłami naziemnymi, a obronę przeciwlotniczą zapewniają GLA terroryści ze Stingerami. Można jednak zrzucić na tyły wroga oddział Rangersów. Ci szybko unieszkodliwią – przynajmniej na jakiś czas – obronę przeciwlotniczą. Do miejsca walki warto wtedy dyskretnie przeprowadzić snajpera, który zadba, aby nie pojawili się zbyt szybko nowi obrońcy. Potem nadchodzi czas na wykorzystanie wsparcia lotniczego i w koń-

MOIM ZDANIEM

Bartosz Lewandowski

Stary dobry ***C&C*** w nowej oprawie – tak mógłbym w skrócie określić moje wrażenia po „Generałach". Trzy doskonale wyważone frakcje, ścierające się na trójwymiarowym terenie to co prawda może nie jest oferta dla wszystkich graczy komputerowych, jednak miłośnicy strategii czasu rzeczywistego nie powinni narzekać. Mnie osobiście najbardziej do gustu przypadła GLA (i wcale mi nie przeszkadza podobieństwo do islamskich terrorystów), która wymaga najwięcej sprytu i pomysłowości podczas rozgrywki. Ciekawe rozwiązania w drzewkach technologicznych, interesujący system przyznawania stopni generalskich to kolejne atuty tego tytułu; No i rzecz jasna jest jeszcze spory potencjał multiplayerowy. Słowem: warto spróbować!

MOJA OCENA

POLITYCZNA NIEPOPRAWNOŚĆ

Czytając wywiad z twórcami **C&C:Generals** uśmiałem się setnie na wieść o tym, jak bardzo panowie z **EA Pacific** starali się, aby nie łamać reguł politycznej poprawności. Od razu zastrzegam, że niewiele znajduję równie głupich pomysłów jak amerykańska polityczna poprawność ale...

Rozumiem, że w chwili obecnej „wrogami świata nr 1" są niejaki Saddam H. i Osama bin L., ale nie rozumiem dlaczego w grze GLA – mająca być internacjonalistyczną organizacją terrorystyczną – składa się z samych Arabów. Ponadto najlepszymi jednostkami GLA są samobójcy. Podbiega taki machając rączkami i wielkie buuum. Można powiedzieć, że to tylko gra, ale w dzisiejszym świecie, gdy na Bliskim Wschodzie nie ma tygodnia bez samobójczej śmierci palestyńskiego zamachowca, coś mi osobiście nie pasuje.

A ulepszanie skuteczności wąglika? Hmm... Panowie z **EA** mieli sporo „ciekawych" pomysłów na broń GLA. Dlaczego jednak zabrakło samobójczych, pasażerskich samolotów?

cu przeprowadzić można decydujący atak naddźwiękowymi bombowcami. To tylko próba zasygnalizowania ogromnej ilości wariantów walki. W końcu RTS – nie tracąc nic ze swej grywalności – odrywa się w znacznej mierze od schematu zalania przeciwnika falami najsilniejszych dostępnych jednostek.

Punkty doświadczenia wiążą się z kolejnym interesującym elementem rozgrywki. Otóż wraz z doświadczeniem wybierać możesz kolejne, specjalne generalskie zdolności. Dzięki nim uzyskujesz dostęp do: pewnych jednostek, cyklicznie powtarzających się działań (nalot, zrzucenie min, desant), czy też do ulepszenia określonych typów jednostek. Jest z czego wybierać, ale nigdy nie wykorzystasz naraz wszystkich opcji. Decydować należy rozsądnie – albo silniejsze wsparcie artyleryjskie, albo nowa zdolność przejmowania przez hakerów funduszy przeciwnika.

JAK TO WYGLĄDA!

O grafice już wspomniałem, ale zasługuje ona, aby napisać o niej więcej. Jest ZNAKOMITA! Jako człek szczególnie podatny na wizualną atrakcyjność gier, przywykłem grymasić. A to jednostki większe niż budynki, a to animacja beznadziejna... **C&C: Generals** przykuwa wzrok nawet przypadkowych obserwatorów (testowane na dziewczynie). Szczegółowość odwzorowania jednostek, bogate w detale otoczenie, a zwłaszcza przepiękne animacje i eksplozje spowodowały, że na powrót uwierzyłem w grafików pracujących nad grami. No może piechota wygląda nieco pokracznie – szczególnie broń widoczna w zbliżeniach, ale nie psuje to ogólnego, piorunującego efektu. Do tego oprawa audio. Do tej pory tylko **Blizzard** potrafił tak „urealnić" grę poprzez odpowiednią muzykę i odgłosy. Teraz pojawił się godny konkurent. Twórcą muzyki jest Bill Brown, autor ścieżki dźwiękowej do ***Quake 2*** i ***Quake 3 Arena***, ***Return To Castle Wolfenstein*** czy ***Rogue Spear***. W **C&C** potwierdził swą klasę.

Na sam koniec zmuszam się aby znaleźć elementy, które można by skrytykować. Niewątpliwie zaliczyć do nich należy niewielką ilość misji, może „polityczną niepoprawność" (patrz ramka) no i brak konfigurowania zachowań jednostek. Zdarzały się bowiem sytuacje, że wróg dysponując większym zasięgiem ognia prażył do moich „szwejków", a ci spokojnie czekali na dezintegrację. Oczywiście można nad tym zapanować ręcznie, ale to dosyć irytująca sytuacja.

Podsumowując **C&C: Generals** to gra wyśmienita. Nie pamiętam jaki RTS pochłonął mnie tak, jak ona. I nie chodzi mi nawet o grafikę czy muzykę, lecz o grywalność, która jest piekielnie wysoka. Ja stawiam jej z czystym sumieniem najwyższe noty i swego stanowiska będę bronić do upadłego. ❐

9

OCENA

REWELACJA

Wymagania minimalne:

Pentium 3 800, 128 MB RAM, akcelerator 3D 32 MB, CD-ROM x8

Wymagania zalecane:

Pentium 4 1.8 GHz, 256 MB RAM

http://www.generals.ea.com

recenzje

GATUNEK	WERSJA JĘZYKOWA	PRODUCENT	WYDAWCA	WYDAWCA POLSKI	CENA DETALICZNA
ZRĘCZNOŚCIOWA	POLSKA	UBI SOFT	UBI SOFT	PLAY IT	129,99 PLN

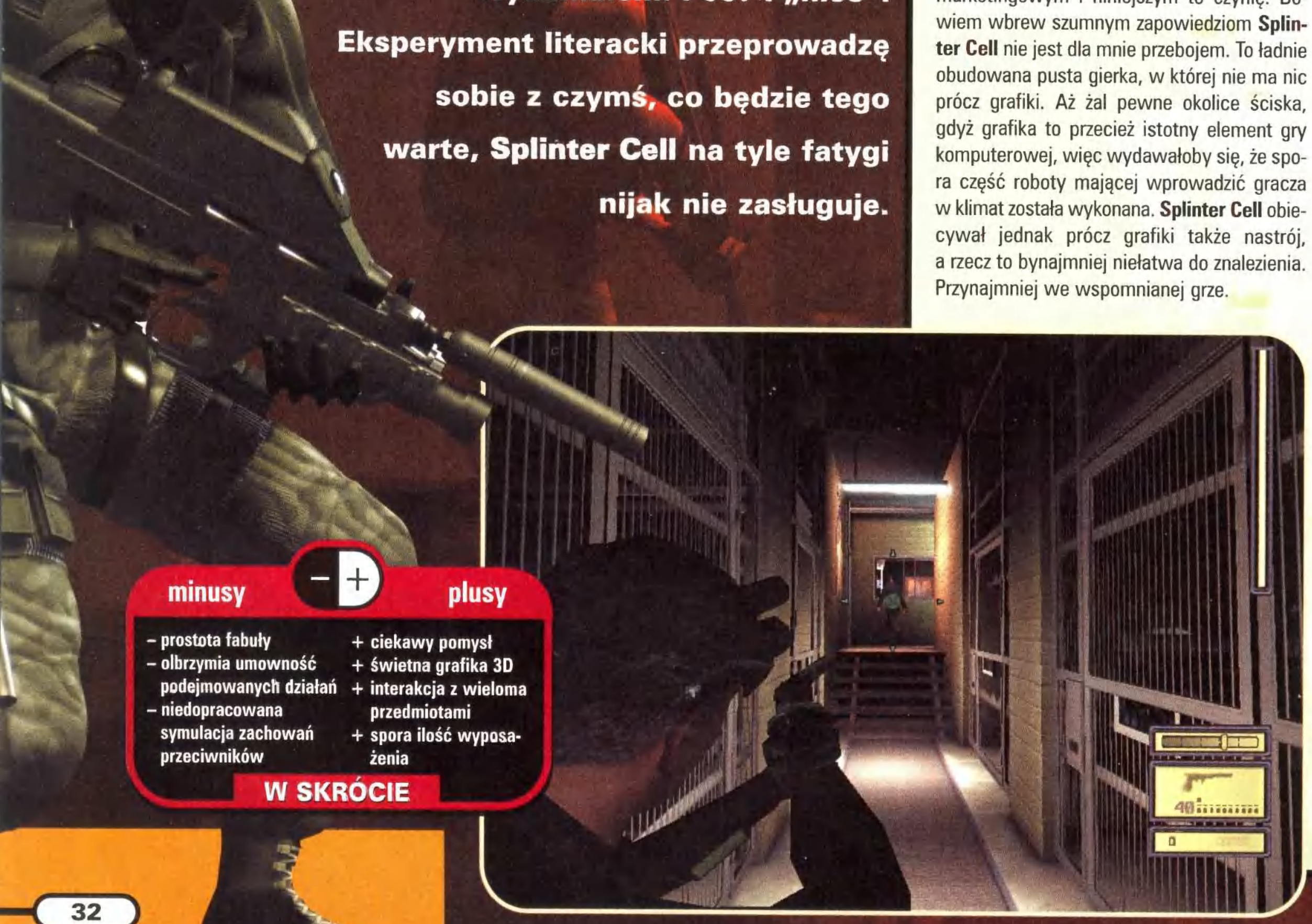
TOM CLANCY'S SPLINTER CELL

sYs|yavor

Piękna oprawa, dyskusyjna zabawa

Plany były ambitne. Naprawdę. Potencjalny superprzebój z dobrym pomysłem zachęcał do odrobiny wysiłku. Nawet dość ciekawą formę jego recenzji wydumałem. I co? I „nico". Eksperyment literacki przeprowadzę sobie z czymś, co będzie tego warte, Splinter Cell na tyle fatygi nijak nie zasługuje.

Mało mnie mody obchodzą, a gdy już coś jest nachalnie lansowane za pomocą całego aparatu marketingowego, jeżę się niemal odruchowo – w myśl zasady, że rzecz dobra reklamuje się sama, a rzecz dobra z dobrym marketingiem to zjawisko kwalifikujące się do miana cudu. Naturalnie doceniam ciężką pracę speców od marketingu, problem jednak w tym, że jako gracza interesuje mnie produkt, nie zaś to, jak go reklamują. Z tym większą wrednością lubię niekiedy zderzyć rzeczywistość ze sloganem marketingowym i niniejszym to czynię. Bowiem wbrew szumnym zapowiedziom **Splinter Cell** nie jest dla mnie przebojem. To ładnie obudowana pusta gierka, w której nie ma nic prócz grafiki. Aż żal pewne okolice ściska, gdyż grafika to przecież istotny element gry komputerowej, więc wydawałoby się, że spora część roboty mającej wprowadzić gracza w klimat została wykonana. **Splinter Cell** obiecywał jednak prócz grafiki także nastrój, a rzecz to bynajmniej niełatwa do znalezienia. Przynajmniej we wspomnianej grze.



minusy **plusy**

- – prostota fabuły
- – olbrzymia umowność podejmowanych działań
- – niedopracowana symulacja zachowań przeciwników
- + ciekawy pomysł
- + świetna grafika 3D
- + interakcja z wieloma przedmiotami
- + spora ilość wyposażenia

W SKRÓCIE

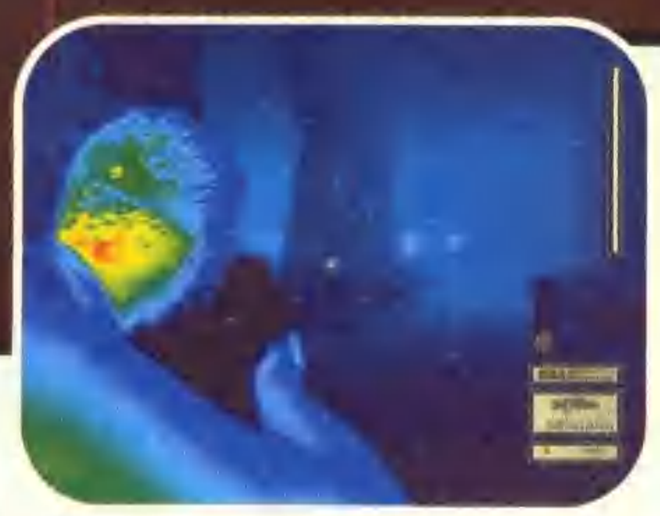
OCZAMI DUSZY...

Modułowi wizualizacji gry nie mam nic do zarzucenia, od razu to chciałbym zaznaczyć. Biblioteki ***Unreal Tournament 2003*** sprawdzają się w tej grze znacznie, znacznie lepiej niż w pierwowzorze. Faktycznie, **Splinter Cell** wyciska z kart graficznych i procesorów współczesnych komputerów domowych niemal maksimum tego, co można na nich uzyskać. Na dodatek czyni to w sposób pozwalający na w miarę spokojną grę nawet na niespecjalnie „wypasionym" sprzęcie. Redakcyjny pecet 800 MHz z GF4 Ti-4400 pozwalał utrzymać stabilne 20-40 klatek na sekundę, co przy złożoności scen i efektów widocznych na ekranie jest całkiem niezłym wynikiem. Co ciekawe, zmiany rozdzielczości i ilości szczegółów nie miały zbyt wielkiego wpływu na odświeżanie. Naturalnie przydałby się szybszy procesor, jednak jeśli chodzi o stronę wydajnościową, engine ***UT2003*** zaprezentował się w **Splinter Cell** naprawdę bardzo dobrze, a i twórcy scenografii wyraźnie się napracowali próbując wypracować kompromis między złożonością scen a uzyskanym efektem. Byłbym nieuczciwy, gdybym nie powiedział, że próba zakończyła się sukcesem.

Również sama grafika jest na bardzo wysokim poziomie. Gra jest utrzymana w bardzo konsekwentnej stylistyce, co stanowi duży plus, zwłaszcza w zestawieniu z infantylnymi koszmarkami zaserwowanymi nam w ***UT2003***. Poszczególne misje (w sumie jest ich czternaście) odbywają się w starannie przygotowanych sceneriach, imponujących ilością elementów i złożonością. Szczegółów jest masa, a tu jakiś papierek, a to jajeczka sadzone i patelenka na kuchence, tu ławeczka, tam kosz na śmieci, w jednym pokoju dziesiątki probówek, w innym prócz kafelków uwagę zwraca to, co leży na stołach, a co sprawia wrażenie, jakby jeszcze chwilę wcześniej samo mogło chodzić. Nowością jest interakcja postaci głównego bohatera z tkaninami. Nie są to może tkaniny w dosłownym tego słowa znaczeniu, skojarzenie z miękką blachą byłoby chyba bardziej poprawne, tym niemniej zasłony dotknięte przez Sama Fishera odkształcają się i powiewają, podobnie zresztą jak żaluzje czy rolety. Interakcja bohatera z otoczeniem nie ogranicza się przy tym wyłącznie do strony biernej. Butelkę można wziąć w rękę, puszkę po Coli także – zawsze można wykorzystać te śmieci do rzutu w jakiś ciemny zakamarek, aby odciągnąć strażników. Ciała – gdy już musimy kogoś zlikwidować – Sam w mozole potrafi targać na plecach w jakiś ustronny, a nade wszystko dyskretny kąt. Warto sprawdzać komputery, wiele z nich zawiera pożyteczne informacje, jak choćby kody do zamków szyfrowych. Środowisko jest więc naprawdę sympatyczne, rozbudowane i w miarę interaktywne.

NOBEL DLA ŚWIATŁA!

Jedną z największych zalet gry stanowi umiejętne operowanie światłem. Jej bohater, pracujący dla NSA (National Security Agency) Sam Fisher, to specjalista od „cichych" akcji, zatem najlepiej czuje się w cieniu bądź półmroku. Poszczególne mapy są więc skonstruowane odpowiednio „klimatycznie". Oświetlenie z reguły jest dość skąpe, żarówki rozświetlają jedynie niewielki fragment otoczenia, kryjąc resztę w ciemności. Latarnie uliczne świecą z kolei dość silnie powodując, że kraty pobliskich bram rzucają złożone cienie, malowniczo przesuwające się po twarzy bohatera. Wędrując szybami wentylacyjnymi wyraźnie widzimy smugi światła sączące się przez szczeliny kratki wentylacyjnej. Rola oświetlenia nie jest bynajmniej bierna, w końcu kontakty do czegoś służą. Tam, gdzie mógłby być problem z dyskretnym dotarciem do wyłącznika (wszak może stać niedaleko jakiś przeciwnik lub kamera kontrolna), celny strzał Sama jest w stanie rozwiązać problem zbyt jasnego pokoju, gdy zaś jest zbyt ciemno, zawsze można skorzystać z noktowizora lub – w późniejszych misjach – termowizora. Pierwszy pozwala swobodnie poruszać się w całkowitych ciemnościach, można jednak przeoczyć zaczajonego gdzieś przeciwnika. Z termowizorem sztuka chodzenia po omacku jest trudniejsza, jednak każdy



człowiek – jako źródło ciepła – jest widoczny doskonale jako czerwono-pomarańczowa plama. Tak, tak. Oświetlenie również buduje świetny klimat do gry.

Szkoda jedynie, że sama gra skutecznie go zaraz burzy.

CZAR PRYSKA

Cały czar efektownej, nastrojowej grafiki i miłej oku animacji głównego bohatera prysł w zestawieniu z każdym elementem związanym nie ze sprawami technicznymi, tylko z tym, co w takich grach najważniejsze: trzymającą klimat fabułą. Dla przykładu: wszelkie wstawki scenariuszowe to teatralna gadanina. Jeśli gra komputerowa ma dawać poczucie interaktywnego uczestnictwa w wydarzeniach, dlaczego u licha wszystkie dialogi są wypowiadane w sposób czysto sceniczny, przesadnie akcentowane, zawsze idealnie płynne, no i zawsze rozmówcy grzecznie poczekają, aż partner swoją wypowiedź dokończy? Tak wyglądają naturalne rozmowy? Wszystko, co usłyszałem z ust postaci w **Splinter Cell**, to drętwe dialogi, nijak nie przypominające zwykłej wymiany zdań. Być może jest to zamierzona konwencja, ale w takim razie jest to konwencja błędna.

Jeśli mam już oglądać przedstawienie z wyraźnym podziałem na widownię i scenę, naprawdę wolę przejść się do teatru niż cierpieć przed monitorem przysłuchując się popisom aktorów rodem może i z teatru, ale raczej kukiełkowego.

Rozmowy usłyszane w **Splinter Cell** – istotny przecież element w grze o charakterze szpiegowskim – odrealniły mi zabawę całkowicie. Ale to był tylko wstęp, gdyż nic nie przebije „inteligencji" przeciwników, mającej jakoby naśladować ludzką. Dobra. Mam misję do wykonania. Super-hiper-tajną. To chcę się faktycznie poczuć jak na takiej misji. A tu... zonk. Co nie zrobię, wciąż mam wrażenie, że idiocieję – objaw raczej niebezpieczny u komandosa wysłanego na tajną akcję. Ponownie, zacznijmy od tak reklamowanej możliwości rozegrania misji bez oddania strzału, przekradając się i wykonując tajne zadania za plecami niczego nieświadomych przeciwników. Otóż jest to tylko bajer. Płytki slogan reklamowy, nie mający potwierdzenia w faktach. Sam – czy raczej kierujący nim gracz – jest wyposażony w „hajdometr" (ang. hide – ukrywać), informujący o tym, na ile nasz bohater jest widoczny dla otoczenia. Ot, przywrzemy sobie pleckami do ściany, gdzieś w cieniu, i już nas „nie ma". Niby wszystko OK, problem pojawia się w korytarzach. Czujecie klimat? Wąsko jak diabli. Ciemno. Z tyłu pali się żarówa, ale jej światło rozjaśnia tylko kawałek korytarza. W cieniu stoi sobie nasz Sam, przed nim wirtualny wartownik. Naturalnie, wartownik Sama nie widzi, wszak Sam stoi sam w cieniu. Tyle, że na tle jasno świecącej się żarówki i niewiele mniej jasnej plamy oświetlonego korytarza. Gość w normalnych warunkach byłby widoczny z odległości kilku kilometrów. W **Splinter Cell** go nie widać, gdyż programiści wyposażyli go w czapkę-niewidkę (choć bardziej wygląda to na kurzą ślepotę botów).

UMOWNOŚĆ ZACHOWAŃ

To nie koniec dziwacznych zachowań w wykonaniu cyfrowych postaci. Ławeczka. Przy ławeczce paru panów. Sam pod ścianą, czeka, aż wartownik na balkonie przestanie się przyglądać ulicy. Wreszcie odszedł. Sam wyłazi, rozwala gości i... chowa się, gdyż za chwilę pojawi się ponownie strażnik na balkonie. Wrócił. Stoi. Gapi się. Ulica. Ławka. Trzy trupy. Jak to dobrze, że jest tak spokojnie. Nacieszywszy wzrok bezruchem, strażnik odwraca się i spokojnie kontynuuje obchód. Nóż w kieszeni mi się otworzył. Sensem tej gry jest pewna logika zachowań przeciwników. Doprawdy, nie rozumiem, jak można było nie zaimplementować tak prostego mechanizmu zachowań botów, jak reakcja na ewidentnie widocznego trupa. No niby to jest, ale... nie zawsze.

Dalej. Placyk. Pusty. Fisher pośrodku. Ups, trzeba się schować, w oknie na piętrze ktoś się pojawił. Sam biegnie, chowa się za słupem. Słychać, jak gość zaniepokojony woła: „Kto tam się ukrywa?". Mijają pełne napięcia chwile, miś z okienka, uspokojony, odchodzi w głąb pokoju. Sam buszuje po placyku. Ups, trochę hałasu narobił. Pojawia się w oknie gość i woła: „Kto tam?!". Odchodzi. Oszczędzę dalszego rozwijania tematu – dość powiedzieć, że ów strażnik jest w stanie zaniepokoić się trzydzieści razy w ciągu pięciu minut, ani razu nie podejmując żadnych działań. Zaprawdę, realistyczne. Zwłaszcza, że gdy Sam zawiśnie na balustradzie, dokładnie naprzeciw okna, nasz kochany obserwator zaokienny naturalnie się nie pojawi. Co za zdumiewająca koincydencja! Zresztą, bym to jeszcze wybaczył (choć niby... dlaczego?), ale jak zwiewam przed kilkoma ścigającymi mnie postaciami i na otwartej przestrzeni, bezczelnie na ich oczach robię przycup w cieniu, ci zaś stają metr ode mnie i rzucają tekstami w stylu „E... chyba mi się wydawało", to mam wrażenie, że programista prócz krańcowej głupoty botów założył również moją krańcową głupotę, z czym niekoniecznie mam ochotę się zgodzić.

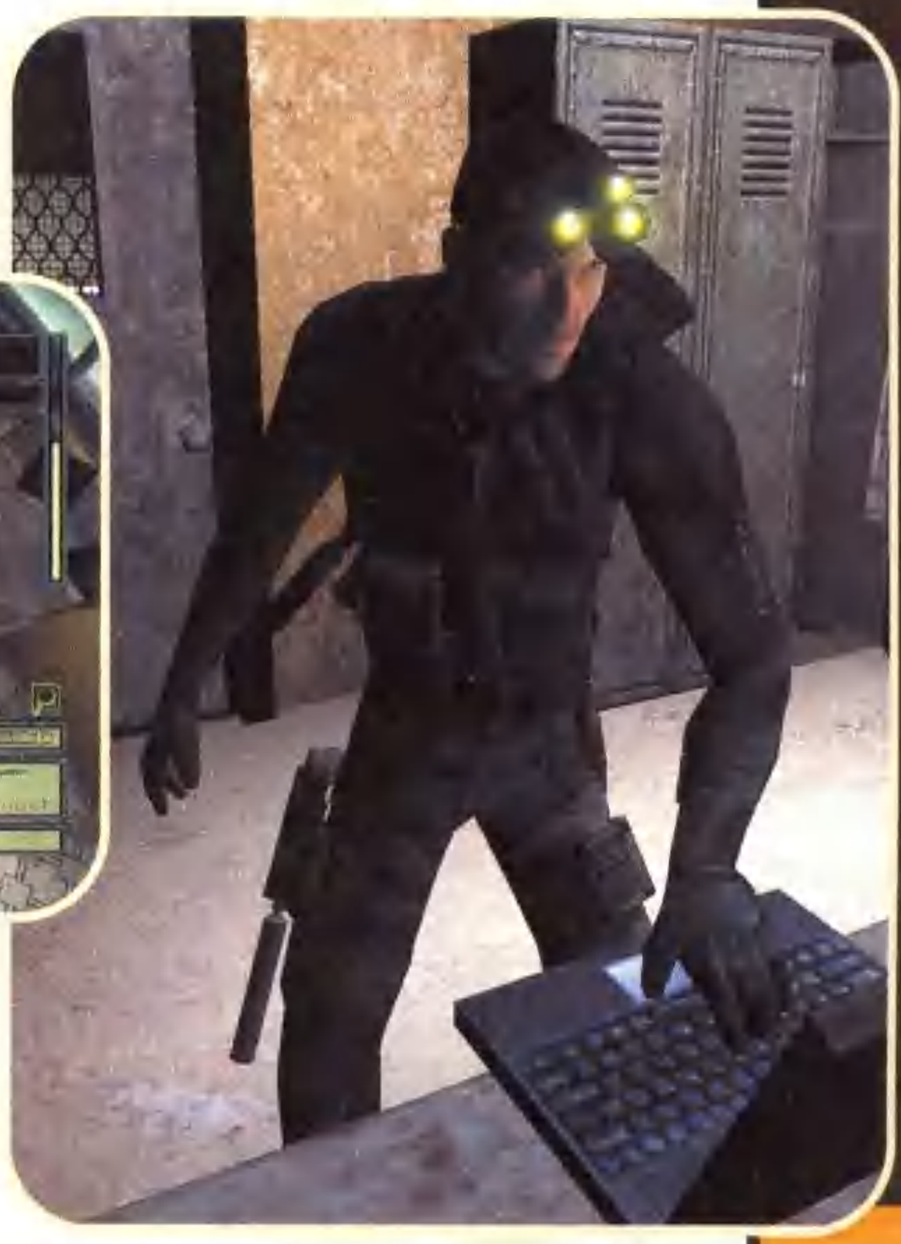
Jakby potknięć było mało, z szerokiego asortymentu ruchów Sama nie zawsze się da skorzystać. W paru miejscach nijak nie udało mi się zrobić rzeczy z pozoru oczywistych, bo w końcu jeśli

widzę linę, to chcę spróbować, czy mogę po niej zjechać. Raz uda się uchwycić ją, raz nie. Nie – naturalnie tam, gdzie panom programistom było to na rękę. Kolejny przykład: Sam może zakraść się po cichu (czyli w praktyce: wolno; dodajmy, że szybkość ruchu Fishera regulujemy płynnie za pomocą pokrętła myszy) i ogłuszyć przeciwnika. Wszystko fajnie, tylko dlaczego jego stojący obok kumpel nie reaguje na tę z pewnością oryginalną formę przywitania? W każdym miejscu **Splinter Cella** widać schematyzm postaci, każda sekunda ujawnia nam, że nie jest istotne to, co sami wymyślimy, ważny jest wyłącznie schemat zachowań przewidziany przez producenta. Nieliniowa fabuła? Swoboda wyboru? Akurat! W identyczny sposób „nieliniowe" i „swobodne" są platformówki: poskakać z półeczki na półeczkę mogę w kolejności dowolnej, ale przejdę do następnego etapu wyłącznie wówczas, gdy grzecznie wyżrę wszystkie bonusy. Tak właśnie odbieram warstwę fabularną gry. Mało tego, gracz przez cały czas ma jak byk podany aktualny „podcel" w danej misji. Jesteśmy prowadzeni niemal idealnie za rączkę i w sumie gra w pewnym momencie zaczyna się sprowadzać do zwiedzania, połączonego niekiedy z odrobiną strzelania. Skoro o strzelaniu wspomniałem: gdy chcemy pozbyć się paru nabojów, przełączamy tryb gry prawym przyciskiem myszy i wówczas na ekranie pojawia się broń, którą Sam ma aktualnie do dyspozycji, oraz celownik. Ot, taki efpeesik, którego silną stroną jest spory asortyment gadżetów (od karabinka 5.56 mm SC-20K AR przez pistolet 5.72 mm SC, granaty gazowe, miny, wytrychy oraz kamery, na flarach i mikrofonach kierunkowych kończąc).

GRA POZORÓW

Miała być gra szpiegowska. Miało być skradanie się. Kombinowanie. Przełom w FPP. A jest? Cóż, mój syn wciąż lubi pograć sobie na starej konsoli telewizyjnej w ***Mappy'ego***, grę rodem z czasów Commodore 64. Taka platformówka, biega sobie myszka po labiryncie, kotki ją gonią, coś tam pozbierać potrzeba. I gdy tak patrzę na tego ***Mappy'ego***, i gdy tak sobie patrzę na **Splinter Cell**, dochodzę do wniosku, że obie gry różnią się jedynie... modułem wizualizacji! Gdyż **Splinter Cell** to żadna gra szpiegowska. To zwykła platformówka, tyle, że lekko obudowana. Realistyczna jest grafika, jednak i ruchy postaci, ich zachowanie, sposób mówienia – wszystko to jest równie umowne, jak zachowanie owych kotków uganiających się za Mappym. Jeśli komuś owa umowność nie przeszkadza, zapewne z przyjemnością pobuszuje po siedzibie głównej CIA, chińskiej ambasadzie czy platformie wiertniczej. Mnie przeszkadzała. Więcej: skutecznie pozbawiła przyjemności oglądania grafiki 3D. Na dodatek okazuje się, że całą grę można zaliczyć w dwa dni, i to niezbyt intensywnego grania. Nie ukrywam, że oczekiwałem więcej.

Czy zatem **Splinter Cella** należy sobie odpuścić? To trudne pytanie. Jeśli kogoś pasjonuje grafika 3D, ta gra to obowiązkowe „must see". Po prostu: trzeba ją zobaczyć, gdyż grafika jest rzeczywiście na najwyższym poziomie. Jeśli ktoś lubi platformówki, w których trzeba wykazać się odrobiną zręczności, pewnie też będzie zadowolony. Miłośnicy przygodówek się nie zawiodą. Kłopot tylko ze zwolennikami kombinowania przy dobrej fabule i równie dobrym klimacie. Ani kombinowania, ani fabuły, ani klimatu w **Splinter Cell** nie uświadczysz za grosz. Patrząc pod tym kątem, lepiej odpuścić sobie tę grę. Pierwsza lepsza książka ma więcej nastroju. Ot, jeden z wielu przykładów, dlaczego grom komputerowym daleko do nawet banalnej powieści kryminalnej. Tekst jest bowiem tylko sygnałem dla naszej wyobraźni, czytając go widzimy „oczami duszy" scenę i zachowania bohaterów – dokładnie takie, jakie nam najbardziej odpowiadają by uzyskać właściwy – w naszym odczuciu – klimat. **Splinter Cell** podaje kawę na ławę, czar pryska i widzimy całą sztuczność opowieści. Dlatego właśnie wolę dobrą książkę. Może być nawet Toma Clancy'ego. ❐



7

OCENA

WARTO ZAGRAĆ

Wymagania minimalne:

Procesor 800 MHz, 256 MB RAM, Win 98/2000/Me/XP, karta 32 MB

Wymagania zalecane:

Procesor 1.0 GHz, karta 64 MB

http://www.splintercell.com

GATUNEK	WERSJA JĘZYKOWA	PRODUCENT	WYDAWCA	WYDAWCA POLSKI	CENA DETALICZNA
STRATEGICZNA	POLSKA	QUICKSILVER	INFOGRAMES	CD PROJEKT	129,90 PLN

MASTER OF ORION 3

Podbój na galaktyczną skalę

Bazyl

Tak jak *Quake* stał się legendą wśród gier FPP, tak *Master of Orion* jest jedną z najważniejszych gier strategicznych, jakie kiedykolwiek ukazały się na PC. Słynniejsza od niego jest tylko *Civilization* Sida Meiera, ale też na niej to właśnie wzorowali się twórcy *MoO*.

Jedyna różnica jest taka, iż akcję gry przenieśli w kosmos, pozostawiając nienaruszone cztery główne komponenty programu: eksplorację, rozwój, zdobywanie surowców i walkę – słynne „4x" (z ang. eXplore, eXpand, eXploit, eXterminate). Trzecia część ***Master of Orion***, która niedawno ukazała się w Polsce, pozostaje wierna tym zasadom, jednak czyni to w bardzo nowatorski sposób.

NOWY WYMIAR KOSMOSU

Podobnie jak w ***Master of Orion 1 & 2*** zabawa zaczyna się od określenia parametrów gry, potem tylko nacisnąć klaiwsz START – i na ekranie ukazuje się mapa galaktyki. Zamiast dwuwymiarowego, zastosowano trójwymiarowy obraz nieba, który można swobodnie obracać, przybliżać i oddalać. Rodzima planeta kierowanej przez gracza rasy krąży wokół jednej z licznych gwiazd widocznych na ekranie. Wystarczy na nią kliknąć, a pojawi się nowe okno ukazujące cały system planetarny. Wygląda on bardzo ładnie z zaznaczonymi orbitami licznych planet i ich satelitami, oraz centralną gwiazdą. Przydatność każdej planety określona jest według trójstopniowej skali, przy czym ciała niebieskie, które dla jednych ras są rajem, dla innych mogą stanowić uosobienie piekła.

Wiele zależy od tego, jak szybko graczowi uda się poznać teren dookoła i zasiedlić go utrzymując jednocześnie tempo badań naukowych i rozbudowy już posiadanych siedzib. W poprzedniej części ***MoO*** w toku badań naukowych odkrywało się kolejne budynki i technologie zwiększające możliwości danej planety, które najpierw trzeba było wybudować, by mogły przynieść efekt. W **Master of Orion 3** nowe technologie trafiają do użytku w sposób automatyczny. Każda planeta podzielona jest na szereg regionów (ich ilość zależy od jej wielkości), które rozwijają się niezależnie od siebie zarządzane przez planetarnych nadzorców. Bazując na ogólnej polityce państwa oraz miejscowych uwarunkowaniach, w każdym regionie budują oni tak zwane kompleksy. Jest ich kilka rodzajów: biologiczne, wydobywcze, przemysłowe, badawcze, rekreacyjne i rządowe. Cztery pierwsze odpowiadają za produkcję żywności, wydobycie surowców, produkcję przemysłową i badania naukowe, dwa ostatnie za poziom zadowolenia ludności.

PEŁNA AUTOMATYKA

Wspomniałem przed chwilą o nadzorcach kontrolujących proces rozbudowy infrastruktury, ale nie powiedziałem, że w tym co robią są bardzo kompetentni, co akurat na tym odcinku wystawia dobre świadectwo modułowi SI. Dzięki nim w **MoO3** bez większego problemu można kontrolować imperium składające się z kilkudziesięciu planet – rzecz prawie niemożliwą w poprzednich częściach gry. Zarządcom można pozostawić wolną rękę w kwestii rozbudowy poszczególnych kompleksów, stworzyć im bardzo szczegółowy plan rozwoju lub sterować rozbudową ręcznie.

Co się tyczy badań naukowych, ich przebieg również został diametralnie zmieniony. Jest to proces automatyczny, który można regulować praktycznie tylko poprzez przydzielanie dodatkowych funduszy z rezerw imperialnych. Nie można też poznać wszystkich technologii (których jest blisko 400), gdyż odkrycie pewnych wynalazków wymaga dokonania wcześniejszych odkryć. Sam proces naukowy jest trójstopniowy. Najpierw na bazie już istniejącej wiedzy naukowcy próbują przewidzieć, jakie odkrycia są w zasięgu ich ręki, potem następują badania teoretyczne, w końcu następuje wdrożenie wynalazku w życie. Bez zmian pozostawiono podział nauki na

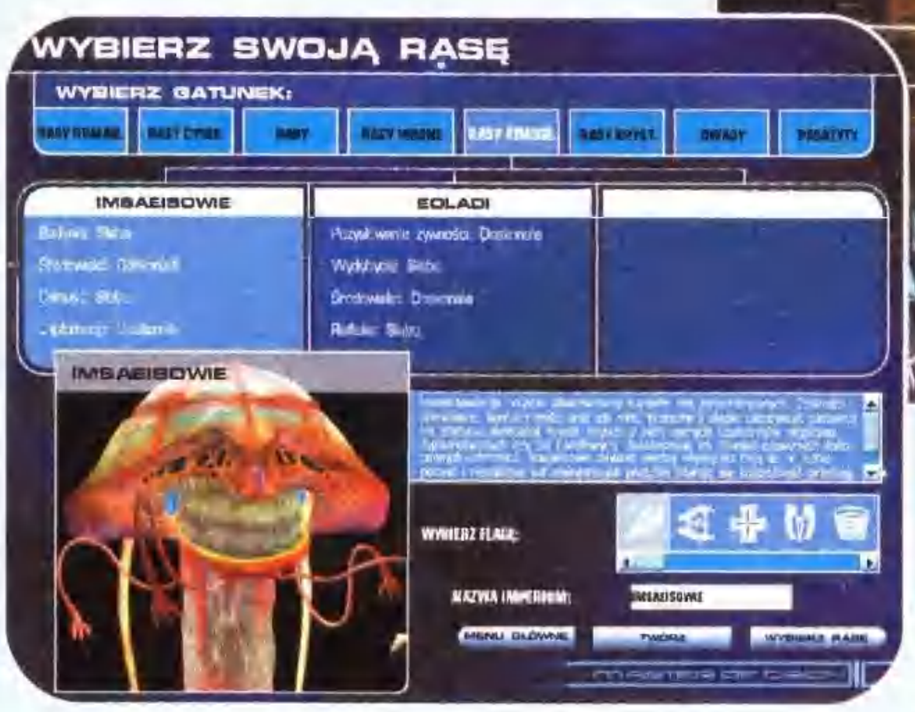
W SKRÓCIE

minusy

- zbyt pasywny moduł SI
- brak realnego zagrożenia ze strony SI
- za krótka instrukcja

plusy

+ automatyzacja zadań
+ olbrzymia galaktyka do zbadania
+ sprawny tryb multiplayer



różne dziedziny, w tym przypadku ekonomię, fizykę, biologię, matematykę, kosmologię i socjologię.

NA PODBÓJ KOSMOSU

Dzięki ułatwieniom w procesach badań naukowych i budowy infrastruktury gracz może spokojnie zająć się dyplomacją, badaniami kosmosu, toczeniem bitew (choć te akurat również mogą rozgrywać się automatycznie). Niezwykle istotną rolę pełni w **MoO3** galaktyczny Senat. W trakcie jego obrad można przedkładać projekty własnych ustaw, głosować za lub przeciw propozycjom innych ras – wszystko to przekłada się na konkretne korzyści lub straty. Co prawda dominującą pozycję zajmują Antaranie z liczbą głosów 1000 przy średniej początkowej 3-5 dla innych ras, jednak można to (i trzeba) zmienić w trakcie gry. Oczywiście, prędzej czy później dojdzie do starcia z inną rasą. Tutaj tkwi jedyny moim zdaniem bardzo poważny mankament **Master of Orion 3**. Otóż, moduł SI kierujący działaniami obcych ras jest zbyt pasywny. W zasadzie można pozostawić swoje planety bez instalacji obronnych, gdyż szanse na to, iż ktoś je zaatakuje są bardzo małe. Dzieje się tak nawet na wysokim poziomie trudności. Na oficjalnym forum **Master of Orion 3** jest o tym mowa, i twórcy gry już zapowiedzieli, że zajmą się tym problemem w nadchodzącym patchu (ale niestety nie wiadomo kiedy miałby się on ukazać).

Gra posiada jeszcze jeden minus, choć nie tak poważny. Chodzi o bitwy kosmiczne, które po prostu nie wyglądają przekonywująco. Trójwymiarowe modele statków są bardzo małe i nawet wielkie bitwy wyglądają tak, jakby piksel strzelał pikselem do innego piksela. Zdecydowanie bardziej podobały mi się walki w ***MoO2***, gdzie widać było duże jednostki lub w ***MoO1***, w którym w bitwie mogły brać udział tysiące statków. Zaletą **Master of Orion 3** jest natomiast wprowadzenie grup bojowych składających się ze statków różnych typów, które same znają swoją rolę w walce. Jest to system zarówno łatwy w obsłudze, jak i dający duże możliwości taktyczne.

ZWYCIĘSTWO BEZ WALKI

By wygrać nie trzeba jednak wcale walczyć. Można stworzyć armię szpiegów, którzy w **MoO 3** są konkretnymi osobami z imienia i nazwiska, i specjalizują się w określonego typu działaniach – szpieg wojskowy niszczy instalacje militarne wroga, „społeczny" zajmuje się szerzeniem niepokoju na jego planetach. Przy odpowiednich nakładach istnieje możliwość przejęcia władzy we wrogim państwie bez konieczności wysyłania floty. Inną drogą do sukcesu jest zwycięstwo w wyborach do Senatu lub odkrycie pięciu starożytnych technologii. Problem w tym, że trzeba je odnaleźć pośród gwiazd, a to przypomina szukanie igły w stogu siana.

Master of Orion 3 jest niewątpliwie godnym następcą swych poprzedników, choć proponuje zgoła odmienne podejście do gry. To tak, jakby w ***Civilization*** Twoje państwo i miasta budowały się same, Tobie pozostawiając na głowie dyplomację i toczenie wojen. Jest też **Master of Orion 3** na tyle innowacyjny, że dalej w wielu miejscach trudno pojąć co i dlaczego się dzieje. Instrukcja dołączona do gry ma „tylko" 75 stron i pozostawia wiele pytań dotyczących mechaniki gry bez odpowiedzi (twórcy gry zapowiedzieli już wydanie poprawionej instrukcji). Nie jest to w stanie obniżyć jednak ogólnie dobrego wrażenia, jakie wywarł na mnie **Master of Orion 3**. Polecam, choć z zastrzeżeniem, iż nie jest to program, który da się zrozumieć w jeden, ani też w pięć wieczorów. ❐

KOSMICZNA MENAŻERIA

W ***Master of Orion*** można pokierować losami aż 16 ras, choć w grze występuje ich znacznie więcej – występują tu jeszcze Antaranie, Darlokowie, Mrrshan. Co ciekawe, poszczególne rasy prezentują konkretne nastawienie do innych istot. Sakkrowie nienawidzą na przykład ras wodnych, ale lubią rasy humanoidalne. Te ostatnie nie darzą zaufaniem istot cybernetycznych takich jak Meklarzy i Cynoidzi. Meklarzy szczególnie nienawidzą Cynoidów, swych braci, którzy jednakże zachowali resztki tkanek. Rasy wodne – Trilarianie i Nommo – również nie darzą się sympatią. Rasy powietrzne są z kolei uzdolnionymi przywódcami i negocjatorami. Nawet one nie są jednak w stanie ścierpieć rasy znanej jako Ithkul. Została ona stworzona przez Antaran z jedną myślą – zniszczenia wszystkich inteligentnych form życia. Nawet gdy w jednej galaktyce spotkają się dwa państwa należące do rasy Ithkul, będą ze sobą walczyć, a nie współpracować.

8

OCENA

NIEZŁA JAZDA

http://www. moo3.com

Wymagania minimalne:

Pentium 2 300 MHz,
128 MB RAM,
CD-ROM x8, Windows 98

Wymagania zalecane:

Pentium 3,
256 MB RAM

recenzje

GATUNEK	WERSJA JĘZYKOWA	PRODUCENT	WYDAWCA	WYDAWCA POLSKI	CENA DETALICZNA
STRATEGICZNA	POLSKA	PYRO STUDIOS	EIDOS INTERACTIVE	CENEGA	139,90 PLN

Maciej Jasiński

PRAETORIANS

Wszystkie drogi prowadzą do kiczu

Rzymskie legiony i wspaniałe bitwy z ich udziałem, to temat niemal wymarzony dla twórców gier komputerowych. Nie trzeba wiele, aby stworzyć fascynującą rekonstrukcję ich zmagań. Bardzo łatwo jest jednak również sprowadzić rzymskie legiony do grupki wojów biegających po leśnych ścieżkach – gra Praetorians to najlepszy na to przykład.

W kampanii będziesz towarzyszył rzymskiej armii w jej największych podbojach, takich jak chociażby zajęcie Galii, wyprawa do Jerozolimy czy morska eskapada do Brytanii. Zapomnij jednak o tym, że będziesz dowodził wielkimi legionami – kilkuset żołnierzy, to absolutne maksimum. Oddziały składają się – w zależności od typu jednostek – z kilkunastu, lub kilkudziesięciu wojowników.

Zadania w kampanii są „na jedno kopyto" i w większości przypadków ograniczają się do zabicia wrogów i uchronienia przed śmiercią swoich oficerów. Pozytywnym wyjątkiem od tej reguły jest bronienie fortów rzymskich – coś, co potrafiło wycisnąć z gry nieco przyjemności.

Do skomplikowania misji dobrze pasuje też konstrukcja map. Są to właściwie tylko ścieżki poprzedzielane lasami i pagórkami. Chodzić możesz głównie po wytyczonych traktach, bez specjalnego podróżowania na skróty. Nie ma też prawie otwartych przestrzeni, na których można by toczyć bitwy.

minusy – + plusy

- – niekonsekwencje logiczne
- – oporne sterowanie
- – nieścisłości historyczne
- – denerwujące efekty pogodowe
- + możliwość obrony fortów
- + formowanie „żółwia" z legionistów

W SKRÓCIE

GŁUPOTA JEDNOSTKOWA

Pod względem zgodności historycznej **Praetorians** ustępuje nawet komiksowym opowieściom o przygodach dzielnego Gala Asteriksa. Pomijam już fakt, że formacja pretorian powołana została później, niż ma miejsce akcja gry (o czym wspominał Dengar przy okazji testu wersji beta). Znacznie istotniejsze jest to, ze owi elitarni żołnierze nie wchodzili w skład armii, a byli jedynie strażą cesarzy, lub namiestników. Tymczasem w grze biegają zgodnym krokiem na polu bitwy obok gladiatorów, którzy to, poza nielicznymi powstaniami, nie opuszczali raczej zamkniętych pomieszczeń przy arenie.

Gdyby jednak nawet to wszystko przeboleć, to nijak nie da się przymknąć oka na zachowanie jednostek na polu (a raczej ścieżce) walki. Zacznijmy od trybów reakcji – żołnierze mogą być albo agresywni, albo nie. W tym pierwszym przypadku potrafią ganiać za wrogiem po całej mapie, w drugim nie zareagują czasami nawet na to, jak przeciwnik dosłownie nadepnie im na odcisk (szczególnie przodują w postawie zachowawczej łucznicy).

Gdy już nauczysz się, jak motywować wojsko, pora na opanowanie ustawienia formacji w czasie przemieszczania się. Wygląda to tak – kawaleria jest dwukrotnie szybsza, niż legioniści – ci są wolniejsi od łuczników, ale szybsi niż machiny oblężnicze i piknierzy. Jedyny sposób na opanowanie bałaganu na tych potwornie wąskich ścieżkach, to posuwanie się małymi kroczkami, co kilka metrów. Całe wojsko stanie co prawda tam, gdzie tylko ono chce, ale to i tak lepsze niż podział na formacje i pchanie żołnierzy w małych grupach. Jeżeli wówczas napotkasz sporą grupę przeciwników, to możesz nie zdążyć doprowadzić posiłków.

Co gorsza, jeżeli nie będziesz dysponował odpowiednio zróżnicowanymi jednostkami, masz szansę wleźć w śmiertelną pułapkę. Do wyniszczenia całej Twej armii może wystarczyć oddział łuczników wroga schowany w lesie. Dlaczego? To bardzo proste. Do lasu mogą wchodzić tylko niektóre formacje wojsk, a co ważniejsze, prawie nigdy nie robią tego automatycznie, tylko musisz im wydać ręczne polecenia. Rozumiem, że jazda nie najlepiej może się czuć między drzewami, ale dlaczego chodzić po nim nie mogą piknierzy, a tacy legioniści z wielkimi tarczami, już tak. Jak to ma się do faktu, że łucznicy strzelają z lasu, jak i do lasu (o ile widzą cele), a strzałom zupełnie nie przeszkadzają liście i gęste gałęzie.

O ile już w fazie poruszania się, nie możesz panować nad wojskiem, to podczas starcia jest to prawie niemożliwe. Powstaje jeden wielki kocioł, część armii idzie, gdzie chce, reszta zbija się w gromadkę, której nie możesz rozdzielić. Czekasz tylko, aby wskutek Twej przewagi liczebnej wróg się wykrwawił na dobre. Jeżeli chciałbyś oderwać jakiś oddział od walk, to najpierw obowiązkowe „manewry". Żołnierze robią krok do przodu, kroczek w bok, poprawiają szyk, przeliczają stan, jeszcze chwila postoju, znowu mały kroczek w przód – i dopiero można iść na wroga. Reguła ta dotyczy nawet luźnej formacji kawalerii, która w żadnym szyku nie atakuje. Zapomnij zatem o szybkiej reakcji jednostek rodem z innych RTS-ów, w **Praetorians** wszystko biegnie swoim rytmem.

PRZEROST FORMY NAD TREŚCIĄ

Autorzy **Praetorians** cierpią na typową chorobę braku dystansu do swych prześwietnych pomysłów. Jak już coś im się uda, to katują tym nieustannie i do obrzydzenia. Ot taka burza połączona z opadami deszczu – wygląda to ładnie, ale do licha, dlaczego burza rozpętuje się co 30 sekund, aby na kolejne 30 zniknąć, a potem pojawić się na nowo – i tak w kółko. Żeby to chociaż było na terenie Brytanii, a nie w słonecznej zazwyczaj południowej Galii. Analogicznie dzieje się z burzami piaskowymi i śnieżnymi, co nasuwa wniosek, że głównym wrogiem tych biednych Rzymian była pogoda.

Nie chcę być jakoś specjalnie złośliwy, ale po kilku dniach gry w **Praetorians**, odpaliłem sobie starego dobrego ***Centuriona*** i muszę przyznać, że pomimo swego uproszczenia, bitwy w nim były bardziej sensowne. Miłośnikom klimatów starożytnych radziłbym darować sobie Praetorians i poczekać w spokoju na ***Rome: Total War***. Po tym, co zaprezentowano w ***Medievalu,*** można oczekiwać gry, z której nawet Cezar byłby zadowolony. ❐

MOIM ZDANIEM

Piotr Orcholski

Polubiłem **Pretorianów** w zasadzie od pierwszego wejrzenia. Nie olśniewają grafiką, ale pozwalają prowadzić bitwy przy użyciu dużych oddziałów wojsk, a co ważniejsze liczy się nie tylko ich liczebność ale również to, jak ich używasz. **Pretorianie** to również jedna z nielicznych gier, w których dość przekonywująco ukazano oblężenia zamków. ***Stronghold*** to nie jest, ale zabawa i tak jest przednia zwłaszcza, gdy uda Ci się coś podpalić. Osobiście głosowałbym za wyższą oceną.

MOJA OCENA

6

OCENA

MOŻNA ZOBACZYĆ

http://www.eidos.com

Wymagania minimalne:

Pentium 3 700, 128 MB RAM, akcelerator 3D 16 MB

Wymagania zalecane:

Pentium 3 800, 256 MB RAM, akcelerator 3D 32 MB

GATUNEK	WERSJA JĘZYKOWA	PRODUCENT	WYDAWCA	WYDAWCA POLSKI	CENA DETALICZNA
ZRĘCZNOŚCIOWA	POLSKA	INNERLOOP	CODEMASTERS	CD PROJEKT	99,90 PLN

PROJECT IGI 2: COVERT STRIKE

Diaz

Akcje zgodne z projektem

Jako miłośnik wszystkiego co strzela, z chęcią sięgam po gry, w których można wirtualnie wyżyć się na polu walki. Nie powinno zatem nikogo dziwić, że pojawienie się w redakcji Project IGI 2 przyjąłem z pewnym entuzjazmem, mimo iż po doświadczeniach z betą wiedziałem, że może posiadać irytujące mnie błędy.

Fabuła gry pod względem oryginalności niewiele się różni od podobnych pozycji dostępnych na rynku. Główny bohater pierwszej części ***Project IGI*** – agent Jones, ponownie musi wejść do akcji, aby uchronić świat przed grupą ludzi o niezbyt przyjemnym usposobieniu i zamiarach. Jak wiadomo, zgodnie z utartą zasadą, „źli" stronią od wielkoświatowego życia – toteż zaszywają się w jakichś mało dostępnych dziurach, często zagubionych pośród gór, lasów czy też pustyń. Aby się tam dostać, najczęściej trzeba skorzystać z usług lotnictwa wojskowego, a następnie z wynalazku zwanego spadochronem. Właśnie tak zaczyna się kampania złożona z dziewiętnastu misji o znacznym stopniu zróżnicowania zarówno pod względem celu, lokalizacji, jak i trudności. Przykładowo zadanie może polegać na zinfiltrowaniu jakichś zakładów, zniszczeniu wyznaczonego elementu lub zdobyciu dobrze strzeżonych tajnych danych.

JAK NA STRZELNICY

Oczywistym jest, że żadne z demokratycznych państw, raczej nie wyraziłoby zgody na tworzenie baz terrorystycznych na własnym podwórku. Dlatego, według autorów gry, najczęściej korzystają oni z gościnności Chin, dawnych republik radzieckich czy też Libii.

Opisany w poprzednim akapicie sposób na podróżowanie bez paszportu nie jest mile widziany, zatem dodatkowo na każde zadanie Jones targa ze sobą niebywale skuteczny arsenalik w postaci noża i wszelakiej broni palnej. „Komitet powitalny" również jest całkiem nieźle wyposażony, co okazuje się być przydatną rzeczą, jeśli weźmie się pod uwagę możliwość dozbrajania się na martwym już wrogu. Najczęściej spotykane pukawki to stare i oklepane (co nie znaczy że nieskuteczne) bronie, jakie można spotkać w każdej grze. Niezawodny kałach, stosunkowo celny M16, skuteczny w walce na bliskie dystanse MP-5 czy też snajperski Dragunow – to tylko niektóre z propozycji. Łącznie doliczyłem się 24 różnych typów – począwszy od pistoletu, a skończywszy na ręcznej wyrzutni przeciwpancernej. Nie można także zapominać o granatach i minach claymore, bez których wojna nie miałaby swego uroku... oczywiście o ile znajdują się one na wyposażeniu gracza, a nie wroga.

STRZAŁY ZZA WĘGŁA

Rozwiązaniem, które zrobiło na mnie wrażenie podczas testowania gry, jest możliwość strzelania przez drzwi, drewniane skrzynie lub blachę. Wiele podobnych programów, uznawanych za czołówkę symulacji taktycznych, potraktowało tę problematykę po macoszemu. Tymczasem w **Project IGI 2** istnieje możliwość przestrzelenia przeszkody, co jest to jak najbardziej zgodne z wszelkimi prawami balistyki. Nic nie sprawia większej frajdy

minusy

- momentami głupie poczynania wroga
- nie wnosi niczego nowego do gatunku

plusy

+ zróżnicowanie misji
+ znaczne obszary działań

W SKRÓCIE

w grze, niż zlikwidowanie kilku gości serią z kałacha, bez otwierania przy tym drzwi do pomieszczenia, w którym się znajdowali.

Pewnym niedociągnięciem jest kiepskie oddanie odległości, w stosunku do zasięgu strzału z wybranej broni. I tak, pistolet maszynowy MP5 – mimo dużej celności – nie został przecież skonstruowany jako karabin snajperski, ale w **IGI 2** dobry gracz może zdjąć wroga jedną kulą wystrzeloną nawet z odległości ponad stu wirtualnych metrów! Zdarzyło mi się to kilkukrotnie, aż wreszcie doszedłem do takiej wprawy, iż posiadanie snajperki przestało być niezbędnym elementem niektórych misji.

ZABAWA W WOJNĘ

Skoro już wspomniałem o tym, z czego i jak się strzela, to może wspomnę też jak potrafią wykorzystać te zabawki Twoi przeciwnicy. Autorzy reklamując swój produkt zapewniali, iż IQ wroga będzie wyższe niż w jedynce i niestety muszę stwierdzić, że tylko częściowo wywiązali się z obietnic. Terroryści o ile wykazują dużą agresywność, o tyle nie umieją właściwie wykorzystać przewagi taktycznej i efektu zaskoczenia. Kilkukrotnie znajdowałem się w sytuacji bez wyjścia i za każdym razem, niemal cudem, wyrywałem się z opresji tylko dlatego, że ścigający mnie żołnierze sami pchali się pod lufę. Zabicie jednego z nich powoduje natychmiastową reakcję kompanów denata: ogłaszają alarm, zbiegają się z najdalszych zakątków i zaczynają poszukiwania. Robią to zazwyczaj w zwartych grupach, tym samym ułatwiając prowadzenie skutecznego ognia.

Błędem, który raził mnie szczególnie, było złe zastosowanie danej broni do wybranych sytuacji, w wykonaniu nieprzyjaciół. Wiem, powinienem się cieszyć, że strzelali niecelnie – ale takie ułatwienia powodują, iż gra traci swój smaczek. Bywało nawet tak, że otwierali ogień wówczas, gdy znajdowałem się poza ich zasięgiem i zdradzali tym samym swoje pozycje. Według mnie, strzela się nie dla samego strzelania, ale po to by w coś trafić, a sztuczna inteligencja raczej nie została wzbogacona o ten element taktyki. Na szczęście gra posiada opcję umożliwiającą rozgrywki sieciowe, dzięki czemu dopiero w takim trybie można poczuć pełnię emocji. I nie ma się czemu dziwić, bo jak w każdym programie, algorytmy nie dorównują abstrakcyjnemu myśleniu tak charakterystycznemu dla większości przedstawicieli z gatunku homo sapiens.

A CO NA TO PC?

Swoistym novum dla serii jest możliwość zapisania stanu gry podczas trwania misji. W jedynce nie było tego jak dokonać i uznano to za największą wadę tamtego produktu. W opisywanym sequelu można to zrobić trzykrotnie na każdym z poziomów, co wydaje się być istnym wybawieniem.

Pod względem wykonania program prezentuje się całkiem poprawnie, aczkolwiek z drobnymi niedociągnięciami. Biorąc pod uwagę grafikę, można stwierdzić, iż autorzy dopieścili ją pod każdym względem: duże, otwarte przestrzenie, dobrze dobrane tekstury, przyzwoicie wykonane modele i niezłe efekty świetlne – to wszystko wpływa na dodatnią ocenę efektów pracy studia Innerloop. Zastrzeżenia budzi jednak animacja postaci, w tym i samego głównego bohatera. Ruchy jakie wykonuje Johnson korzystając z drabiny, z pewnością rozbawiłyby niejednego speca od ludzkiej anatomii. Na szczęście są to mało istotne elementy, które podczas rozgrywki nie mają większego wpływu na nią samą. Analogicznie wygląda kwestia oprawy dźwiękowej. Nie znalazłem w niej żadnego elementu, który wyróżniałby się w stosunku do konkurencyjnych tytułów. Tak więc nic się nie stanie, jeśli efekty audio podsumuję jednym słowem – zwyczajne.

Zgodnie z zasadami, kończąc recenzję, należy wystawić konkretną ocenę i chyba już dawno nie miałem takich problemów z jednoznacznym werdyktem. **Project IGI 2: Covert Strike** jest grą udaną, ale nie wyróżniającą się niczym szczególnym. W chwili obecnej, gdy rynek programów tego typu zdaje się pękać w szwach, bycie przeciętnym to za mało by zaistnieć na dłużej, aniżeli tylko do czasu premiery jakiegoś konkurencyjnego produktu. ❐

7

OCENA

WARTO ZAGRAĆ

http://www.codemasters.com.

Wymagania minimalne:

Pentium 2 700, 128 MB RAM, MB karta grafiki 32 MB, CD-ROM x8

Wymagania zalecane:

Pentium 3 1.2 Gh, 512 MB RAM, karta grafiki 64 MB, CD-ROM x32

GATUNEK	WERSJA JĘZYKOWA	PRODUCENT	WYDAWCA	WYDAWCA POLSKI	CENA DETALICZNA
SYMULACYJNA	POLSKA	RED STORM ENTERTAINMENT	UBI SOFT	PLAY IT	129,99 PLN

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX 3: RAVEN SHIELD

Bazyl

Tęczowy oddział w nowym uniformie

Firma Toma Clancy'ego przyzwyczaiła graczy do programów, które wiernie symulują działania pewnej specgrupy, rozgrywają się w realistycznym środowisku i mają bardzo długie nazwy.

Nie inaczej jest i tym razem. **Tom Clancy's Rainbow Six 3: Raven Shield** to kolejna odsłona cyklu ukazującego losy oddziału Tęcza 6, który, jak skromnie zaznaczono w intro gry, stanowi ostatnią linię obrony, jaką świat ma przeciwko terrorystom.

Kto widział poprzednie części cyklu, w **Raven Shield** poczuje się jak w domu. Program nie wnosi żadnych rewolucyjnych zmian, jest raczej uaktualnieniem o współczesną grafikę, oprawę dźwiękową i kilka ciekawych pomysłów, które jednak nie zmieniają ogólnej koncepcji gry. Z kolei osoby, które nie widziały wcześniej żadnej części ***Rainbow Six***, powinny być bardzo ostrożne sięgając po **Raven Shield**. O zyciu lub śmierci decyduje tu jeden strzał lub też 20-centymetrowa szpara w leciutko uchylonych drzwiach, przez którą jakiś terrorysta wystawi swój karabin i celnie strzeli. Nie jest to ***Quake***, raczej hardcore'owa odmiana ***Counter-Strike*** ale przeznaczona dla pojedynczego gracza.

MYŚLEĆ I STRZELAĆ

Poszczególne misje tworzące główną kampanię podzielone są na dwa etapy: planowanie i akcję. Pierwszy etap składa się z wyboru członków oddziału i uzbrojenia ich, a następnie stworzenia dokładnego planu ruchów. Do dyspozycji masz żołnierzy różnych narodowości i specjalności, między innymi ekspertów od zakładania i neutralizacji ładunków wybuchowych, zwiadowców i hackerów. Każdy z nich zyskuje doświadczenie w toku gry, co przekłada się na wzrost konkretnych umiejętności, na przykład większą celność czy szybszą obsługę urządzeń elektronicznych. Gdy któryś zginie, traci się go bezpowrotnie. W szeregi Tęczy trafia wówczas jakiś żółtodziób, który w toku wielu misji musi dopiero nabrać doświadczenia. Wniosek z tego jest taki, że nie opłaca się narażać swoich ludzi na niepotrzebne ryzyko. Nie jest to jednak proste.

Wybranych do akcji żołnierzy możesz podzielić na cztery grupy. W trakcie wykonywania misji można swobodnie „przełączać" się pomiędzy poszczególnymi oddziałami i żołnierzami, o ile jednak w poprzednich częściach serii był to często spotykany sposób gry, o tyle teraz bezpieczniej jest zostawić swoich żołnierzy pod kontrolą komputera. Są szybsi w dostrzeganiu i identyfikacji celów. W przypadku śmierci danego żołnierza natychmiast można przejąć kontrolę nad kolejnym członkiem zespołu, co sprawia, iż z początku oddział można traktować jako swego rodzaju zapas „żyć". W późniejszych misjach, gdy przeciwnik staje się bardziej zdeterminowany i lepiej uzbrojony, nawet to może nie wystarczyć, by wykonać powierzone zadanie.

W GRUPIE RAŹNIEJ

Dużą zaletą systemu gry jest to, iż gracz może w prosty sposób kontrolować przebieg akcji. W trakcie planowania wystarczy wyznaczyć punkty, po dotarciu do których poszczególne drużyny oczekują rozkazu kontynuowania misji. Dopóki go nie otrzymają, stoją w miejscu, co daje czas pozostałym zespołom na zrealizowanie swoich celów. Po haśle „Naprzód" ruszają dalej, co pozwala

minusy	plusy
– gra nie wnosi do serii żadnych poważnych zmian	+ bardzo dobra animacja postaci
– niektóre misje są zbyt trudne	+ nowe wyposażenie
	+ prosty system wydawania rozkazów
	+ wydajny moduł SI

W SKRÓCIE

na przykład wykonać jednoczesny atak z kilku kierunków na jakiś budynek, czy pomieszczenie. Oczywiście znacznie zwiększa to szanse na sukces.

Co ciekawe, gracz wcale nie musi osobiście brać udziału w walce. Może wydawać swoim żołnierzom bezpośrednie komendy – i tak, stojąc przed drzwiami może rozkazać, aby je otworzyli i wrzucili do środka granaty ogłuszające. Odbywa się to za pośrednictwem prostego menu, które pojawia się po wskazaniu celownikiem obiektu (na przykład drzwi), naciśnięciu klawisza SPACJA i wybraniu odpowiedniej komendy. Jest to równie proste, co skuteczne.

SILNIK Z MARZEŃ

Raven Shield jest pierwszą grą serii ***Rainbow Six***, która korzysta z engine'u ***Unreala 2***. Gra prezentuje się dzięki niemu wyśmienicie, wygląd i animacja członków Tęczy są pierwszorzędne, a wrażenie realności potęgują drobne detale. Żołnierze odczepiają granaty przymocowane do uniformu, zakładają gogle, majstrują przy urządzeniach elektronicznych. Nie ma tu miejsca na umowność, każda czynność jest pokazana tak, aby gracz dokładnie wiedział co kto robi. Równie przekonująca jest animacja postaci przeciwników, choć na mój gust ich większa różnorodność byłaby mile widziana. Także animacja scen śmierci mogłaby być lepsza, gdyż możemy zobaczyć sceny zarówno wyglądające niezwykle realistycznie, jak i zabawnie. Zabity terrorysta umiera na przykład w pozycji gimnastycznej zwanej mostkiem, co raczej nie zdarza się na co dzień.

Niezwykłe wrażenie robią lokacje, w jakich toczy się gra. Wszystkie są wysoce realistyczne, bogate w detale, a w niektórych można dosłownie poczuć się jak na pokładzie statku Nostromo. Pierwsza misja rozgrywa się na przykład w wielkiej rafinerii ropy naftowej, w której od plątaniny korytarzy, rur, kładek, różnych maszyn aż kręci się w głowie. Wędrując przez ten labirynt człowiek cały czas myśli, gdzie mogą być przeciwnicy i choć spotyka się „tylko" terrorystów, a nie Obcych, to emocje są olbrzymie.

Atmosferę gry uzupełnia równie dobra co obraz oprawa dźwiękowa. Muzyka towarzysząca grze to wypisz wymaluj Hans Zimmer z filmu „The Rock", do tego zmieniająca się w zależności od przebiegu akcji. Odgłosy poszczególnych broni, okrzyki żołnierzy i głosy ich przeciwników są niezwykle realistyczne – w tej serii to jednak niemalże standard.

ABC WALKI

Jak powiedziałem wcześniej, **Raven Shield** nie jest łatwą grą. Wynika to z tego, iż przeciwnicy grupy Tęcza, działają w sposób trudny do przewidzenia. Mogą kryć się, czekać, zaatakować niespodziewanie całą grupą, uciekać. W alpejskiej wiosce miałem sytuację, w której jeden z kidnaperów spokojnie czekał, aż wykończyłem wszystkich jego towarzyszy w sąsiednim pomieszczeniu. Przeświadczony, że zaalarmowani strzałami zbiegli się do niego wszyscy zamachowcy śmiało ruszyłem po zakładników. Otworzyłem drzwi i tu moja walka się skończyła. Byłem tak pewny swego, że nie skorzystałem z żadnego z urządzeń służących do penetracji przestrzeni: ani wykrywacza tętna (tym razem są to gogle, które nakładasz na oczy), ani czujnika termowizyjnego. Musiałem rozpoczynać misję od początku.

Niestety czasami gra jest aż zbyt trudna. Dotyczy to przede wszystkim tych misji, w których należy uwolnić zakładników. Najczęściej przez kilkanaście minut dochodzi się do drzwi, za którymi jest cel misji, zakłada ładunki wybuchowe, wysadza drzwi i... Na zlikwidowanie strażników ma się zaledwie sekundę, może dwie, po czym zakładnicy zostają zabici. Wówczas wszystko zaczyna się od początku i tak przynajmniej kilka razy aż uda się, zwykle przypadkowo, zastrzelić terrorystów zanim ci zabiją zakładników.

Oczywiście wszystkie problemy można w końcu przezwyciężyć, tym bardziej że żołnierze Tęczy mają w **Raven Shield** nowe umiejętności. Mogą płynnie wychylać się na boki, przykucać i kłaść na ziemi, również płynnie otwierać i zamykać drzwi tak, by nie robiły hałasu. Wszyscy są standardowo wyposażeni w noktowizory, a na podorędziu mają również tłumiki, dodatkowe magazynki, lunety celownicze oraz wykrywacze pulsu. Fantastycznie działają teraz granaty ogłuszające, które umiejętnie użyte dają kilka dodatkowych sekund na działanie (gdy sam znajdziesz się w zasięgu rażenia, obraz na ekranie rozmywa się, a jedyny dźwięk jaki słychać to wysoki pisk). Z wszystkich tych urządzeń trzeba jednak nauczyć się umiejętnie korzystać, co wymaga czasu i cierpliwości.

Rainbow Six 3: Raven Shield z całą pewnością wart jest uwagi wszystkich, którzy dość mają fragowania 100 przeciwników na minutę i preferują raczej realizm od typowo zręcznościowej zabawy. Jeśli do doskonałej kampanii dla pojedynczego gracza dodać jeszcze nowe opcje multiplayerowe, a zwłaszcza dostępne w tym trybie gry dodatkowe wyposażenie (na przykład nadajniki „udające" puls człowieka, służące do zastawiania pułapek) – **Raven Shield** może okazać się wspaniałą ofertą na długie wieczory grania. Dodam jeszcze, że program ukaże się w polskiej wersji językowej. ❐

8

OCENA

NIEZŁA JAZDA

http://www.raven-shield.com

Wymagania minimalne:

Pentium 3 800 MHz, 128 MB RAM, akcelerator 3D 64 MB, CD-ROM x4, Win 98

Wymagania zalecane:

Pentium 4 1.5 GHz, 256 RAM, akcelerator 3D 64 MB

recenzje

007 NIGHTFIRE

James Bond powraca w kiepskim stylu

Fabuła nie zapowiada się najlepiej, na szczęście, wraz z rozwojem, akcja rozkręca się nieco. Chyba nie muszę dodawać, że po raz kolejny będziesz ratował świat w towarzystwie atrakcyjnych partnerek uczepionych Twego ramienia.

Dostępnych w grze 9 poziomów, jest dość zróżnicowanych jeżeli chodzi o atrakcyjność. Są misje śmiertelnie nudne, jak i bardzo ciekawe (chociażby oczyszczanie z nieproszonych gości pewnej japońskiej posiadłości). Natomiast arsenał jest zróżnicowany i przyjemny w zastosowaniu, podobnie jak gadżety od Q.

Pamiętam, że w materiałach prasowych, rozpowszechnianych przed wydaniem gry, chwalono się doskonałą sztuczną inteligencją. Cóż..., każdy ma prawo do błędów, ale na temat przeciwników w **007: Nightfire** można napisać książkę. Strzały z broni palnej, które powinny nieść się na setki metrów, nie przykuwają uwagi przeciwników oddalonych o kilka kroków, od właśnie zabitego. Szczyt jednak osiągnęli twórcy na czwartym poziomie gry, kiedy to nie można zabijać ochroniarzy, a jedynie ich uderzać. Krew człowieka zalewa, gdy taki ogłuszony strażnik wstaje po kilku chwilach, otrzepuje się, poprawia czapkę i od razu rozpoczyna dalszy patrol. Nawet nie pomyśli, aby wezwać kumpli, włączyć alarm – wszakże musiał widzieć i poczuć napastnika, który mu chwilę temu nieźle dołożył. Pełna lista tego, co może wzbudzić Twoją irytację jest bardzo długa.

Błędy w grafice wprost trudno zliczyć. Do tego przerywniki filmowe w niskiej rozdzielczości, jak sprzed wielu lat. Tym samym **007: Nightfire** nie może zasługiwać na więcej niż 4 w końcowej ocenie. To gra tylko dla najmłodszych fanów Jamesa Bonda. ❐

Maciej Jasiński

DLA UPARTYCH

★★½

★★½

★★

OCENA

4

ZRĘCZNOŚCIOWA

Dengar

HIGHLAND WARRIORS

Góralu, czy ci nie żal...

Gra oferuje cztery kampanie odpowiadające czterem nacjom: Highlanders, English, Mystique oraz Merchants – obejmujące okres od IX do XIV wieku. Muszę przyznać, iż nie rozumiem, jaki sens ma wplatanie w historyczne tło średniowiecznych wydarzeń magii, na której w dużej mierze opiera się taktyka np. Mystique. Widać autorzy na siłę starali się zwiększyć ilość stron konfliktu. W moim przekonaniu wystarczyliby szkoccy górale oraz Anglicy, pod warunkiem oczywiście rozbudowanych ciekawych kampanii.

Być może nie stawiałbym powyższych zarzutów, gdyby nie tragiczna grywalność recenzowanej gry. Takich tępych jednostek nie było chyba nawet w ***Dune 2000***. Brak samodzielności oddziałów potrafię jeszcze przeboleć, ale niemożność dotarcia do wyznaczonego celu czy radosne rozłażenie się po mapie – wołają o pomstę do nieba. Walki wyglądają bardzo chaotycznie i właściwie misje kończy się tylko dzięki bezbrzeżnej bezmyślności SI.

Grafika nie jest również najmocniejszą stroną **Highland Warriors**. Mimo szumnych zapowiedzi, postacie wyglądają bardzo sztucznie i mało szczegółowo. Niestety do tragedii dochodzi, gdy Twoi żołnierze muszą ruszyć się z miejsca – przemieszczanie się oddziału wygląda jak marsz Entów.

W ostatnim słowie chcę ostrzec wszystkich graczy, którzy nie są zapiekłymi fanami RTS-ów, aby darowali sobie ten tytuł. Ci, których fascynował „Braveheart", niech raczej pozostaną przy wspomnieniach z kina. ❐

DLA UPARTYCH

★★½

★★★

★★

OCENA

4

STRATEGICZNA

Maciej Jasiński

IBIZA – POLOWANIE NA LASKI + KOPCIUSZEK – WIRTUALNA LALA

Erotyka dla ubogich

Strasznie krucho na naszym rynku z grami erotycznymi. Jedyną dobrą produkcją z tego gatunku był pamiętny ***Wet – The Sexy Empire*** i tak na razie pozostanie. Dwie erotyczne gry dołączone do nowego numeru „Joker Mania CD", to produkcje, które są w stanie przyprawić o wypieki co najwyżej ośmiolatka nie mającego dostępu do sieci. W **Ibizie** wcielasz się w fotografa polującego na nagie dziewczyny wylegające na okolicznych plażach. Laski pojawiają się tylko na chwilę, a Ty musisz zdążyć pstryknąć im fotkę. **Ibiza**, to jednak gra maksymalnie na godzinę. W tym czasie obejrzysz wszelkie filmiki, odkryjesz bonusy, kupisz cały dostępny sprzęt fotograficzny i koniec – gra staje się serią powtórek. Do tego grafika w rozdzielczości maksymalnej 640x480, poza kilkoma planszami, jest po prostu żałosna. Efekt dodatkowo pogarsza gwiazdeczka filmów porno, która co jakiś czas, tu i ówdzie rozkłada nogi.

Kopciuszek, to natomiast nic innego, jak tamagotchi z animowaną panienką. Zasada banalna – jak dajesz jej prezenty, to za jakiś czas pojawi się krótki filmik.

Werdykt jest prosty – nie warto nawet zaśmiecać sobie dysku tymi „grami". Więcej erotyzmu jest w byle kolorowej gazecie czy filmie puszczanym w TV poza pasmem familijnym. ❐

DNO!!!

★½

½

½

OCENA

1

ZRĘCZNOŚCIOWA

GROM

...terror w Tybecie!

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA PL

Niewyobrażalne stało się rzeczywistością w roku 1942:

Daleko od toczącej się wojny, Tybet niespodziewanie stał się punktem zwrotnym w wyścigu o dominację nad światem. Jedna ze specjalnych jednostek SS w gorączce przeczesuje cały Tybet w poszukiwaniu Zaginionego Miasta króla Ardżuny. Zgodnie ze starodawnymi legendami, król ukrył w swym mieście dwanaście rodzajów broni pochodzących nie z tego świata... Każda z nich w mgnieniu oka jest w stanie zrównać z ziemią największe nawet miasto. Kto wie, co może się wydarzyć, gdy choć jedna z nich wpadnie w ręce nazistów...

Czas wkroczyć do akcji! Wcielasz się w rolę pułkownika GROMA, polskiego oficera z zagmatwaną przeszłością, który równie sprawnie operuje pięścią jak i przyciężkawym dowcipem... To właśnie Ty możesz być tym jedynym, który stanie na drodze Führera i jego niezwyciężonej armii!

GRA NA 2 PŁYTACH

PC CD ROM

W grze znajdziesz:

- Rozgrywkę z pogranicza gier przygodowych i RPG
- **Ponad 40 postaci**
- Znakomitą szatę graficzną będącą połączeniem dwuwymiarowych krajobrazów i trójwymiarowych postaci
- **Drużynę złożoną nawet z 5 postaci**
- Trójwymiarowe efekty dźwiękowe rodem z kina
- Ponad tuzin różnych typów broni - od mieczy poprzez garłacze aż do karabinów maszynowych
- **7 rozdziałów historii na ponad 100 lokacjach**
- Ponad 30 użytecznych przedmiotów
- Dynamiczną walkę rozgrywaną w czasie rzeczywistym
- **Nieliniową historię z elementami fantasy umieszczoną na tle wydarzeń znanych z historii**
- **Walkę z demonami, potworami i czarownikami** inspirowanymi tybetańską mitologią
- Przyjazny użytkownikowi interfejs i logiczny sposób prowadzenia rozgrywki
- **Profesjonalna, polska wersja językowa**

„Nareszcie! Miło się przekonać, że Polacy potrafią robić doskonałe gry, w niczym nie ustępujące zachodniej konkurencji. Dobry pomysł, solidne wykonanie. Bomba!"

Play 3/2003

Już w sklepach

Cena: 99,90 zł

PRZEDSPRZEDAŻ • OFERTY SPECJALNE

www.sklep.cenega.pl

Cenega Poland Sp. z o.o.
02-234 Warszawa, ul. Działkowa 37
Tel. (22) 868 52 68 do 70. Faks (22) 868 52 60

www.gromgame.com

REBELMIND cdv

www.cenega.pl

© 2002 CDV Software Entertainment AG. Wszystkie prawa zastrzeżone. CDV, logo CDV i GROM są zarejestrowanymi znakami handlowymi lub znakami handlowymi CDV Software Entertainment AG lub Rebelmind w Stanach Zjednoczonych i/lub Zjednoczonym Królestwie i/lub innych państwach.

TEST NA ŻYWYCH ORGANIZMACH
Silikon przyszłością wojska

Na tym zdjęciu widzimy w zastosowaniu super-zegarek Jamesa Bonda, wyposażony w laser o dużej mocy. Ta stalowa kłódka topi się w kilka sekund.

Ten sam laser skierowany na pierś owej kobiety nie pozostawia żadnych śladów... ba, ta młoda dama nawet nie czuje bólu i właściwie nie zauważa naszego dzielnego harcerzyka z jego zabawką.

Wniosek – zastosowany do powiększenia jej piersi silikon jest najwyższej jakości i wart był tych ośmiu tysięcy dolarów.

Kolejne testy już wkrótce.

Męska przyjaźń

Powszechnie się przyjęło we współczesnej kulturze, że męska przyjaźń w obliczu śmierci jest odporna na wszelkie przeszkody. Bohater zrobi wszystko, aby podbiec do umierającego kumpla i szepnąć mu jeszcze jakieś dobre słówko (kto widział w kinie „Dwie Wieże" – ten doskonale wie, co mam na myśli). Owego zjawiska nie uniknęliśmy również w grach. Oto poniżej krótka prezentacja na wybranych przykładach.

007: NIGHTFIRE – Ostatni pocałunek ludzi mających wspólne interesy.

MAFIA – Przysługa rodzinna, choć to nie jest krewny.

CODENAME: OUTBREAK – Kumpel z woja ważniejszy, niż biegający wokoło obcy.

LARRY 7 – Jedyny przykład zdrowego podejścia do sprawy. Jakby powiedział Larry – „Śmierć tego odważnego mężczyzny zwolniła miejsce w kolejce do kapitan Kasi".

Schody do nieba

Przenikanie się tekstur jest w grze **007: Nightfire** dosłownie na porządku dziennym. Gdzie się człowiek nie odwróci, tam widzi, że coś nie gra. Ot chociażby takie zejście po schodach z zamkowej wieży.

Stopień 27

Stopień 26

Stopień 25

Stopień 24

Stopień 23

Czy ktoś jeszcze ma odwagę iść dalej...

arena online

Cześć!

W Świecie Gier Komputerowych zmiany gonią zmiany, tak, że czasem sami się już w nich prawie gubimy. Tym razem wybór padł na wydawanie czasopisma bez płyt CD, minimalnie mniejszego objętościowo. Zespół Areny musiał zatem powściągnąć nieco swoje zapędy do pisania dziesiątek stron miesięcznie – oddaliśmy póki co dwie strony na rzecz innych działów, tak aby i gracze offline'owi mieli zadowalającą ich ilość stron miesięcznie – sieciowcy niechaj wybaczą nam ten altruizm. Na dzień dzisiejszy nikt chyba nie jest w stanie powiedzieć, kiedy i w jakim kierunku nastąpią kolejne zmiany, jednak wszyscy dołożymy wszelkich starań, aby owe przyszłe modyfikacje prowadziły ku lepszemu charakterowi pisma i większemu zadowoleniu naszych Czytelników.

W nowej Arenie szczególnej uwadze polecamy artykuł o nowej grze MMORPG Project Entropia. Jest to zjawisko w świecie gier wielce osobliwe, zwłaszcza ze względu na proponowany sposób rozliczeń finansowych: żadnej opłaty wstępnej, brak abonamentu, a tu jeszcze w grze można sobie nieźle dorobić, zyskując prawdziwe pieniądze. Brzmi jak bajka? A któż twierdzi, że bajki nie mogą stać się naszą (nie tylko wirtualną) rzeczywistością?

Z pozostałych materiałów zebranych w tym miesiącu, warto zwrócić uwagę na artykuł traktujący o właściwych i niepożądanych zachowaniach w grze America's Army, recenzję dodatku do Ultimy Online: Age of Shadows oraz opis bardzo interesującego MOD-u do HL– Natural Selection. W stałej rubryce prezentującej bronie obecne w różnych grach, tym razem opisujemy militaria z Iron Storm. Nie przegapcie ponadto analizy, czego potrzebuje gracz sieciowy, aby osiągnąć w internetowych bojach dobre wyniki. Miłej lektury!

baRTeS

Splinter Cell - patch...

Zgodnie z obietnicą, Ubi Soft wydała patch podnoszący pecetowego Splinter Cella do wersji 1.1. Programista Ubi Sof, Dany Lepage, tak skomentował wydanie owego patcha: „Pierwszy z patchy spowoduje, że gra będzie lepiej wyglądać, naprawi część bugów dotyczących blokowania się AI w rogach, a dodatkowo zwiększy ilość klatek na sekundę. Patch jest objętości 5 MB i można go ściągnąć z serwera FTP Ubi Soft oraz z kilku zagranicznych serwisów internetowych.

... i rozszerzona wersja demonstracyjna

Tuż przed oficjalną amerykańską premierą Tom Clancy's Splinter Cell, wydawca umieścił w Sieci nowe demo owego tytułu, gdzie znalazły się trzy poziomy (Tibilisi 1, Tibilisi 3 i Kalinatek). Program instalacyjny zajmuje 178,3 MB – więcej informacji znajdziesz pod adresem: http://www.splintercell.com.

GROM gromi rywali

Polski klan GROM (powstał w styczniu 2002 roku) swego czasu zawędrował na 2 miejsce europejskiej ligi Clanbase, jednak potem część graczy odeszła do innego polskiego klanu „Central European Recon Team". Tymczasem GROM przeistoczył się w „GROM – Next Generation" i obecnie jest najlepszym europejskim klanem Ghost Recona (1 miejsce na 49 europejskich i amerykańskich drużyn). Jako pierwszy polski klan zdobył w ladderze 1 miejsce i prowadzi ze stosunkiem zwycięstw do przegranych 12:0, co jest ewenementem na skalę ligi.

PURGE ONLINE Fantasy i SF w jednym stoją domku

Na **Purge Online** trafiłem zupełnie przypadkowo, poszukując gier aktualnie znajdujących się w fazie testów beta. **Purge Online**, produkowana jest przez mało znaną, niewielką wytwórnię z USA – **Freeform Interactive**. Autorzy swego czasu zaznaczyli już swoją obecność MOD-em do ***Quake'a*** o nazwie „Future vs Fantasy". **Purge** pozostaje w podobnym do owego moda klimacie: to zasadniczo first person shooter, do którego dołączono element RPG. W grze walkę toczą ze sobą dwie frakcje: Order (science-fiction) oraz Chosen (fantasy). Docelowo każda z frakcji posiadać będzie po cztery postacie do wyboru i sa to osobnicy charakterystyczni dla frakcji, którą reprezentują: w Order znajdziesz na przykład Androida czy Cyborga, a w Chosen Maga oraz Fightera. Postacie te posiadają cechy, które można w trakcie walki rozwijać, a ponadto otrzymują charakterystyczne dla siebie typy broni (przykładowo Mag używa błyskawic oraz ataków płomieniami).

Purge Online znajduje się aktualnie w szóstej fazie bety, otwartej dla wszystkich. Należy jednak pamiętać, że serwery znajdują się w Ameryce i z racji niewielkich środków, jakimi twórcy dysponują, nie są zbyt wydajne. Mimo lagów polecam jednak Twojej uwadze ten oryginalny tytuł. ❐

GTA 3 (NIEOFICJALNIE) ONLINE

Gdy w zeszłym roku firma **Rockstar North** wypuściła na światło dzienne **Grand Theft Auto 3**, gra z miejsca została okrzyknięta jednym w większych hitów ubiegłego roku. Jeśli czegokolwiek jej podczas premiery brakowało, to chyba przede wszystkim trybu wieloosobowego. Do takich wniosków doszła zapewne grupa ludzi skupiona pod niewiele mówiącym szyldem „IJsVogel". Ludzie ci postanowili na własną rękę wydać nieoficjalny patch, dodający multiplayer do **GTA 3**.

Jako że jakiś czas temu pojawiła się fałszywa informacja o istnieniu podobnej modyfikacji, nikt początkowo nie traktował **twórców** zbyt poważnie. Tymczasem ich projekt śmiało prze do przodu. Do tej pory udało się stworzyć podwaliny multiplayera (możliwy udział dwóch osób, jednak na chwilę obecną widzą się one tylko podczas jazdy samochodem), ale na tym nie koniec. W planach jest dołączenie udziału przechodniów w rozgrywce; wymiana ognia też nie jest wykluczona – łącznie będzie mogło przebywać do szesnastu graczy jednocześnie. Twórcy mają ponadto zamiar dołączyć „chat" internetowy. Jeśli chodzi o rozszerzenie do ***GTA 3 Vice City***, to jeśli nie wprowadzi ono zbyt dużych zmian w kodzie gry, to IJsVogel przewiduje także i tu możliwość dołączenia elementu wieloosobowego. ❐

A TALE IN THE DESERT Pierwsza opowieść rozpoczęta

Najprostszym kluczem trafiającym do serc graczy jest przyciągnięcie ich do swego produktu oryginalnością. Twórcy **A Tale in the Desert**, nowej MMORPG, postawili w tym względzie na stuprocentowy pacyfizm – w tej grze, która zadebiutowała niespełna miesiąc temu, nie przewidziano elementu bitewnego. Pewnie niektórych zaprawionych w bojach erpegowców zdziwi lub nawet zniechęci takie podejście, jednak koncept gry jest na tyle oryginalny, że warto na nią zwrócić uwagę.

Gracz wybiera dyscyplinę, w której będzie się szkolił (między innymi przywództwo, architektura, muzyka, badania, religia). Po pozytywnym przejściu siedmiu trudnych testów, przystępuje on do budowania Wielkiego Pomnika swej dyscypliny. W zadaniu tym pomaga mu cała społeczność.

Abonament do **A Tale in the Desert** kosztuje 13,95 $ miesięcznie, klienta gry można ściągnąć z sieci (około 70 MB). Autorzy zapewniają, że do swobodnego grania wystarczy modem 28 kb. ❐

THE SIMS ONLINE Wojna o klienta

Gdy **The Sims Online** wkraczało na MMORPG-ową scenę, **Electronic Arts** zakładała, że około 10 procent dotychczasowych nabywców Simów zechce mieć ich sieciową wersję – w liczbach wymiernych oznaczałoby to około 800 tysięcy graczy i prawie 100 milionów dolarów wpływów z abonamentu rocznie. Szybko okazało się, że te plany musiały zostać zweryfikowane: pudełkową wersję gry kupiło około 100 tysięcy miłośników **The Sims**, a mniej niż połowa z nich zdecydowała się kontynuować grę po zakończeniu darmowego okresu próbnego.

Wśród przyczyn porażki marketingowej **EA** wymienia się między innymi to, że **The Sims Online** niewiele się różni od wersji offline, zatem ludzie nie widzą sensu płacenia abonamentu. **EA** zmuszona została do dodatkowych działań promocyjnych, między innymi obniżenia ceny pudełkowej wersji o 10 $ (wynosi ona obecnie 39,90 $, co i tak jest moim zdaniem bardzo dużo). Mówi się także, że twórcy intensywnie pracują nad uatrakcyjnieniem rozgrywki. ❐

ULTIMATE BASEBALL ONLINE Początek nowej ery?

MMOSG – taki skrót być może już wkrótce na stałe zawita w umysłach fanów gier sieciowych. Gra massively multiplayer traktująca o sporcie to aktualnie pomysł zgoła karkołomny, lecz mała firma rodem z USA – **Netamin** – wydaje się nie bać ryzyka, a ich projekt niosący tytuł **Ultimate Baseball Online** ma ambicję zostać prekursorem gatunku sieciowych gier sportowych. W trakcie gry będzie można rozgrywać pojedyncze mecze, odbywać treningi, lub nawet uczestniczyć w całej lidze baseballowej. Twórcy programu staną się jednocześnie menadżerami i właścicielami klubów: to oni będą decydować, kiedy odbywają się treningi, jaką taktykę gracze mają obrać na dane spotkanie, jaki będzie skład drużyny. ❐

Unreal Tournament 2003 Tweak Guide

Serwis Epic Games opublikował poradnik „Jak przyspieszyć działanie Unreal Tournament 2003 w wersji 2186 lub wyższej". Jest to tekst przeznaczony dla użytkowników zaawansowanych, poruszający kwestie konfiguracji samego systemu, ustawień audio i video, konfiguracji sieci, modyfikacji wpisów w plikach ini, itp. Czy to poprawi prestiż nowego UT-ka wśród graczy? Kto wie..

Serwery Anarchy Online usprawnione

Serwery Anarchy Online uaktualnione zostały do wersji 14.7.8. Oprócz standardowych poprawek, likwidujących wykryte dotychczas błędy oraz pomniejszych modyfikacji poszczególnych elementów gry, dodany został nowy dungeon a wraz z nim wiele nowych przedmiotów, w tym również broni.

Coroczne nagrody AIAS

Academy of Interactive Arts and Sciences (AIAS) ogłosiła pod koniec lutego w Las Vegas swój werdykt dotyczący najlepszych gier w 2002 roku. W najbardziej nas interesujących kategoriach wygrały następujące tytuły:
– Massively Multiplayer / Persistent World Game of the Year: The Sims Online
– Online Gameplay Game of the Year: Battlefield 1942

O ile z werdyktem dotyczącym BF 1942 trudno się nie zgodzić, o tyle zwycięstwo The Sims Online wydaje nam się co najmniej kontrowersyjne.

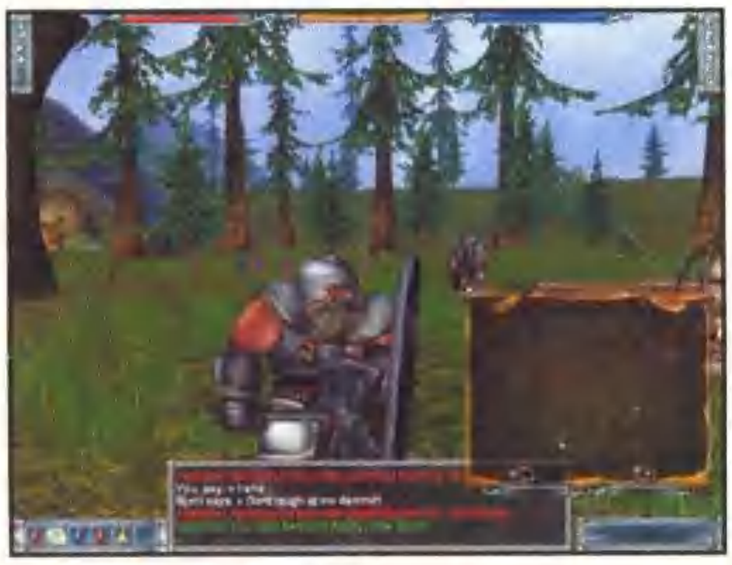
Motor City (już nie) Online

Z końcem sierpnia 2003, Motor City zakończy swój żywot. Po ponad roku od premiery, Electronic Arts podjęła decyzję o zamknięciu tytułu i skoncentrowaniu zaoszczędzonych środków na innych projektach.

DARKFALL

„Życie" w grach MMORPG nie jest usłane różami. Może za wyjątkiem takich gier jak ***Tale in the Desert***, gdzie nie przewidziano potyczek zbrojnych, w MMORPG jesteś w mniejszym lub większym stopniu narażony na ataki ze strony innych graczy lub postaci NPC i potworów. W tym względzie **Darkfall** prezentuje podejście skrajne – tu nie ma stref bezpiecznych i śmierć może zaczaić się za każdym rogiem.

Z reguły w grach massively multiplayer za wentyl bezpieczeństwa, swego rodzaju parasol ochronny, służą na przykład miasta, gdzie napadnięcie na innego gracza bywa surowo wzbronione i bezwzględnie tępione. **Darkfall** takowych ulg nie przewiduje i pozwala na 100 % walk PvP w każdym zakamarku świata gry. Świat ten, nawiasem mówiąc, ma być największy ze wszystkich dotychczas stworzonych. Na teatr działań składa się przede wszystkim obecność czterech obszernych kontynentów, które dodatkowo otoczone są archipelagiem pomniejszych wysepek. Będzie to zatem teren wystarczająco duży, że jeśli zapragniesz zaszyć się w jakieś głuszy celem wielodniowej medytacji, to istnieje szansa, iż nikt Ci w tym czasie nie zmąci spokoju.



O fabule **Darkfall** można powiedzieć wszystko, tylko nie to, że zaskakuje gracza swoją oryginalnością. Przenosisz się bowiem w wyimaginowany świat fantasy, w którym za pan brat mieszka magia i miecz, a niczym dziwnym nie jest ani obecność smoków, ani elfów. Jako że mamy do czynienia z grą prawie całkowicie skoncentrowaną na walce, nic dziwnego, że sześć obecnych w tym świecie ras pozostaje ze sobą w rzekomo nieustającym konflikcie. Jak to podczas wieloletniej wojny bywa, zdążyły się tutaj nawiązać pewne sojusze: ludzie, elfy i krasnoludy „trzymają sztamę" w walce z rasami Mahirim, Orków oraz Alfar. Zostając na chwilę przy ostatniej nazwie – przedstawiciele Alfar są znienawidzeni przez wszystkie rasy obecne w grze i owo uczucie z ochotą im odwzajemniają. Wspomniałem, iż gra za cel główny stawia przed graczem walkę z innymi postaciami, jednak nie oznacza to, iż jest to jedyna opcja dostępna w grze – możesz też, przystępując do rozgrywki, obrać sobie drogę kupiectwa.

Rozwój postaci w **Darkfall** nie następuje, jak to zwyczajowo w RPG bywa, przez podnoszenie poziomu doświadczenia postaci, lecz poprzez rozwój umiejętności. Docelowo umiejętności ma być około pół tysiąca – przesłanką za taką szokującą ilością jest chęć umożliwienia graczom bardzo zindywidualizowanego rozwoju. Poza umiejętnościami liczy się jeszcze klasa postaci, na przykład wybierając którąś z „prestiżowych" klas, takich jak druid, paladyn, zawodowy morderca czy gladiator, uzyskujesz dostęp do unikatowych umiejętności dostępnych tylko dla wybranej klasy. Nie myśl jednak, że twórcy tym samym próbują ułatwić Ci zadanie: im więcej przywilejów na starcie, tym większa cena, jaką musisz za nie zapłacić. Weźmy za przykład takiego paladyna, który w ramach „dobrowolnej opłaty fiskalnej" musi odprowadzać połowę swych dochodów na kościół.

Poza przynależnością do danej rasy, o Twoim rozwoju decyduje sposób podchodzenia do rozgrywki. Zaczynasz zatem od postaci neutralnej i w zależności od dalszych postępków, stajesz się bohaterem złym lub dobrym, przy czym twórcy sugerują, iż chyba prościej jest być zbrodniarzem niźli dobrym Papcio Chmielem. Gracze mogą i powinni się zrzeszać w klany, mogą to nawet być klany wielorasowe. Pamiętać jednak przy tym należy, iż strażnicy będą atakować niektórych z Twoich kompanów (jeśli należą oni do teoretycznie wrogiej rasy) nawet mimo tego, iż występują oni pod tą samą flagą co Ty.

Produkcją **Darkfall** zajmuje się niewielka firma **Razorwax**, która pod koniec ubiegłego roku przeniosła swą siedzibę z Oslo do Aten, bowiem znalazła greckiego wydawcę dla swego produktu. Ciekawe, czy zmiana klimatu z mroźnego Oslo na słoneczną Grecję przyniesie także rezultat w postaci złagodnienia klimatu gry. Z odpowiedzią poczekajmy do premiery, która nastąpić ma jeszcze w pierwszej połowie tego roku. ❐

baRTeS

NATURAL SELECTION

www.natural-selection.org

W Polsce jest jeden serwis z prawdziwego zdarzenia, dotyczący **NS**: to www.natural-selection.pl. Znajduje się na nim pełna lista polskich serwerów, a także instrukcja do gry, po polsku. Dwa najbardziej znane polskie klany to [PL^KLAN^X] i .rh – Random Heroes. Rodzimych serwerów przybywa adekwatnie do ilości nowych graczy.

LLothar i baRTeS

RTS JAKIEGO JESZCZE NIE BYŁO

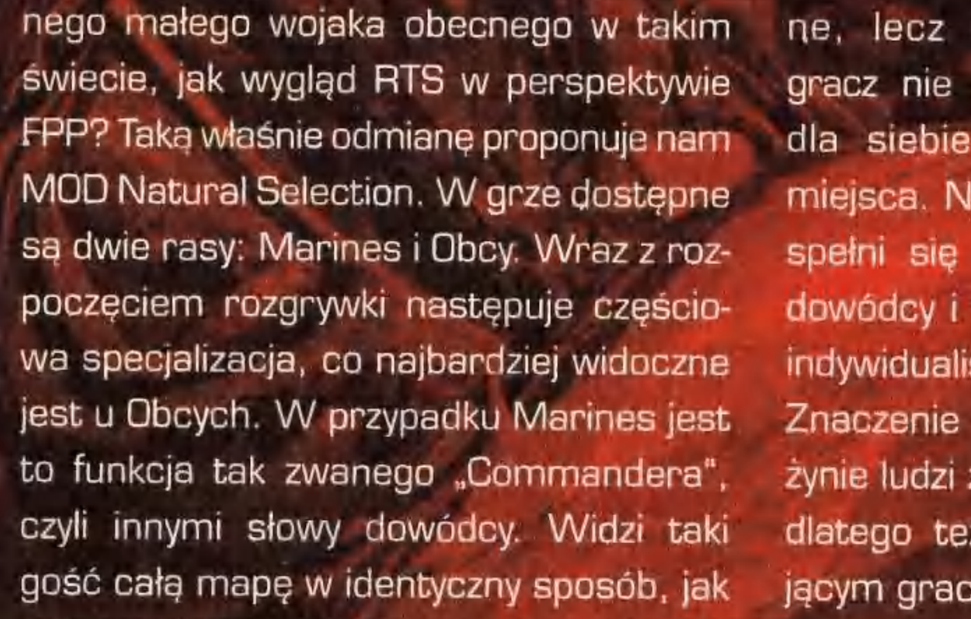
Jest taki mod do ***Half-Life'a***, który nabiera zwolenników w tempie iście błyskawicznym. Przy takich potęgach jak ***CounterStrike*** czy ***Day of Defeat***, jest to na pewno wyczyn godzien odnotowania. Mod, o którym tu mówimy, pozwoli Ci spojrzeć na świat ***HL*** z zupełnie innej perspektywy: pojedynczego trybiku wielkiej maszyny. Brzmi ciekawie, nieprawdaż?

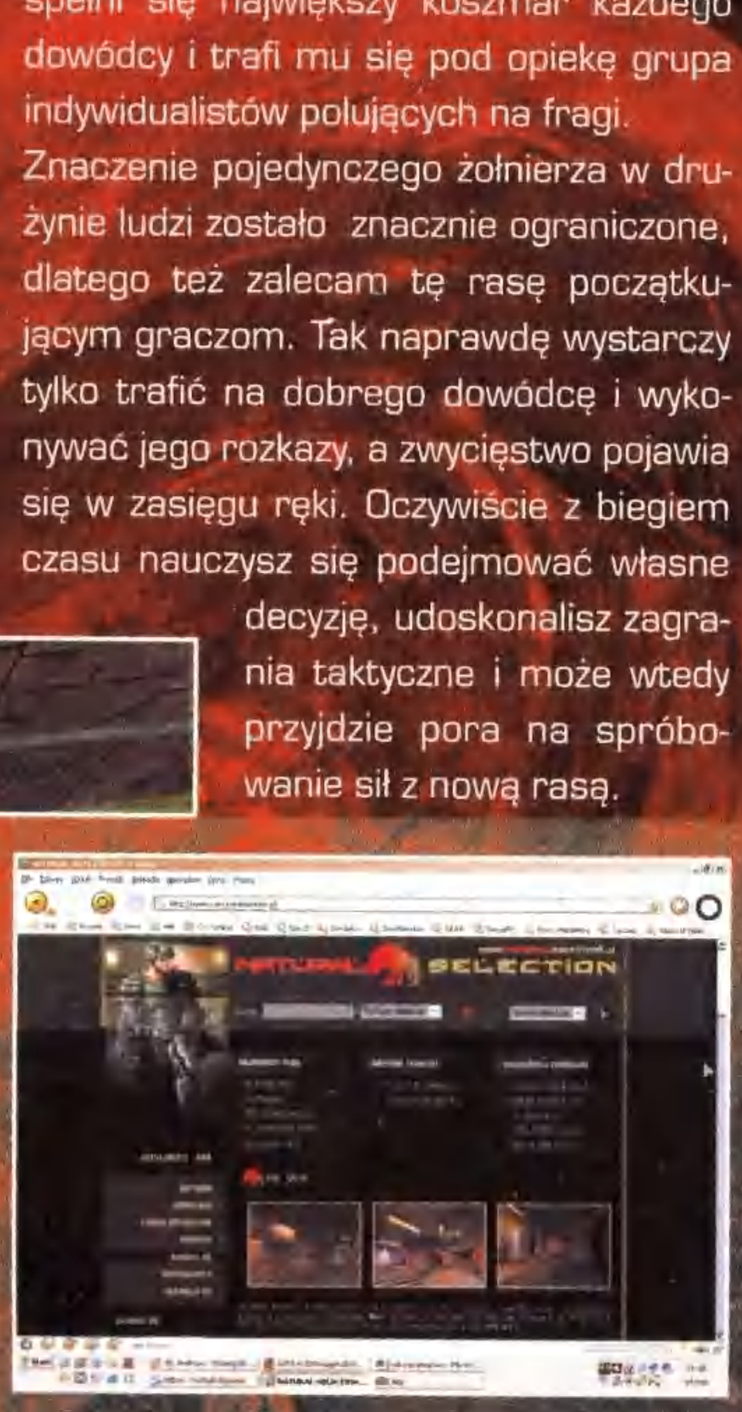
Wyobraź sobie klasycznego RTS-a z rozbudową bazy, zaimplementowanym drzewkiem technologicznym, wydobywaniem surowców, pełną kontrolą nad terenem działań. Czy jednak kiedykolwiek zastanawiałeś się, jak wygląda życie z perspektywy jednego małego wojaka obecnego w takim świecie, jak wygląd RTS w perspektywie FPP? Taką właśnie odmianę proponuje nam MOD Natural Selection. W grze dostępne są dwie rasy: Marines i Obcy. Wraz z rozpoczęciem rozgrywki następuje częściowa specjalizacja, co najbardziej widoczne jest u Obcych. W przypadku Marines jest to funkcja tak zwanego „Commandera", czyli innymi słowy dowódcy. Widzi taki gość całą mapę w identyczny sposób, jak odbywa się to w klasycznym erteesie. Ma on do dyspozycji różne budowle oraz upgrade'y i inne narzędzia charakterystyczne dla strategii czasu rzeczywistego. Jest to kluczowa postać w drużynie Marines i tak naprawdę od niej zależy w największym stopniu powodzenie zespołu w danej rundzie.

POWIEDZ TYLKO SŁOWO

Dowódca może kierować oddziały w różne miejsca, na przykład do patrolowania danego miejsca, czy też konstrukcji budowli. To właśnie Commander wskazuje miejsce, gdzie budynek ma powstać, podczas gdy samo stworzenie owej struktury pozostaje w rękach reszty graczy. Co prawda wykonywanie rozkazów jest teoretycznie dobrowolne, lecz niepokorny gracz nie znajdzie tu dla siebie na dłużej miejsca. No chyba, że spełni się największy koszmar każdego dowódcy i trafi mu się pod opiekę grupa indywidualistów polujących na fragi.

Znaczenie pojedynczego żołnierza w drużynie ludzi zostało znacznie ograniczone, dlatego też zalecam tę rasę początkującym graczom. Tak naprawdę wystarczy tylko trafić na dobrego dowódcę i wykonywać jego rozkazy, a zwycięstwo pojawia się w zasięgu ręki. Oczywiście z biegiem czasu nauczysz się podejmować własne decyzję, udoskonalisz zagrania taktyczne i może wtedy przyjdzie pora na spróbowanie sił z nową rasą.





TEN OBCY, I TAMTEN TEŻ OBCY...

Gra Obcymi jest diametralnie różna od modelu przedstawionego powyżej. Z założenia powinna być to drużyna złożona z bardziej doświadczonych graczy. Wszyscy na starcie pojawiają się jako „Skulk" – jednostka podobna do Zerlinga. Jest to postać szybka i zwinna, posiadająca umiejętność chodzenia po ścianach. Dwa udane ugryzienia w wykonaniu Skulka i żołnierz Marines wita się z innymi graczami w kolejce do respawnu. W tej rasie także występuje swoisty odpowiednik Commandera, jednak nadal dysponujący klasycznym widokiem FPP. Postać ta to Gorge – gdy wyewoluujesz w tę formę, to możesz zacząć stawiać budowle. Ze względu na system zarządzania zasobami, Gorge'ów w drużynie nie powinno być więcej niż dwóch. Obcy mają zdecydowanie większą swobodę działań od swoich przeciwników. Wymagany jest oczywiście pewien zakres współpracy, lecz nie aż w takim stopniu, jak to ma miejsce u Marines. Jeśli chodzi o pobudki kierujące Obcymi, to Kharaa (gdyż tak właśnie nazywają się nasi kosmiciprzybysze), stawia sobie za cel zniszczenie bazy Marines.

To, o czym pisaliśmy powyżej, to tylko zarys zasad, jakimi rządzi się ten MOD. Zasada „jakoś to będzie" w tym przypadku nie zda egzaminu, ponieważ masz do czynienia z dziełem znacznie bardziej skomplikowanym niż ***DoD***, ***TF*** czy też ***CS***, dlatego więc przed wejściem na serwer uważnie zapoznaj się z instrukcją. **NS** otrzymał miano modyfikacji roku wg Gamespy, chociaż wyszedł dopiero kilka miesięcy temu. ❐

ULTIMA ONLINE: AGE OF SHADOWS

CIEŃ NAD BRYTANIĄ

Brytania, fantastyczny świat **Ultimy Online**, stworzony przez programistów z **Origin Systems** istnieje i cieszy graczy już od 1997 roku. Pomimo poczciwego, jak dla gry wieku, **Ultima** szczyci się nadal dużą popularnością. Liczba aktywnych kont w chwili, gdy piszę tą recenzję, sięgnęła 225 tys. i nadal rośnie. Autorzy gry rozbudowując możliwości swojego produktu, zdecydowali się na wydanie kolejnego dodatku, noszącego nazwę **The Age of Shadows**.

Beast

Oprócz standardowych poprawek graficznych, dodano takie nowinki jak rozległą krainę Malas, możliwość projektowania i budowy własnych domków oraz największe do tej pory w grze podziemie: Dungeon Doom. Głównym celem, jaki postawiali sobie programiści, było zmodernizowanie gry do obecnie obowiązujących standardów. W związku z tym wprowadzono wiele rozwiązań i mechanizmów wcześniej nieistniejących w **Ultimie Online**. W skrócie postaram się opowiedzieć o zmianach, jak i sposobie, w jaki zostały one wprowadzone.

NOWE OSIĄGNIĘCIA AUTORÓW

Kluczowym elementem oryginalnego produktu była możliwość posiadania i doglądania własnych domów. **Age of Shadows** rozwija ten ciekawy pomysł, wprowadzając narzędzie o nazwie „House Design Tool". To zaawansowane narzędzie pozwala graczom na konstruowanie własnych, wymarzonych siedzib oraz modyfikację już istniejących w grze. Sposób budowy przypomina ten znany z **The Sims**: osobne komponenty dzielone są na kategorie, z których możesz wybierać potrzebne części. Dodatkowo dostępna opcja włączenia przezroczystości ścian może okazać się bardzo przydatna podczas żmudnej pracy architekta.

Zawarta w dodatku kraina Malas pomieści aż 40,000 takich budowli, a zamieszkujące ją nowe stwory, lochy i podziemia ucieszą nawet największych wyjadaczy **Ultimy**. W stosunku do starego świata gry nowe lądy różnią się zauważalnie swoim wykonaniem i mroczną atmosferą. Napotkamy tu rozległe połacie popękanej, wyjałowionej ziemi, pokrytej obnażonymi z zieleni drzewami. Skomplikowane podziemia dodatku, jak i Dungeon Doom wymagają od graczy nie tylko zręczności, ale i zgranej gry zespołowej. Questy często bazują na kooperacji zespołu składającego się z przedstawicieli różnych profesji, bez których pomyślne ukończenie zadania wydaje się niemożliwe. Wybór towarzyszy przygód został poszerzony o dwie profesje, mianowicie Paladyna i Nekromantę. Ten pierwszy to wojownik wspomagający swoje umiejętności bitewne magią leczącą rany, zatrucia, a także znoszącą klątwy. Drugi nowoprzybyły charakteryzuje się umiejętnościami kontrolowania martwych ciał. Do szerokiego wachlarzu czarów, jakim dysponuje ta profesja należy rzucanie klątw, czarów zadających bezpośrednie obrażenia, jak i zmiany własnej postaci.

W stosunku do starszych wersji gry, w dodatku **Ultima Online: Age of Shadows** wprowadzono wiele modyfikacji. Do pięcioletniego silnika graficznego, z jakiego korzystała do tej pory gra, dodano efekty atmosferyczne, smugi pozostawiane przez broń oraz wiele modeli potworów i sprzętu dostępnego dla graczy. Interfejs stał się jeszcze bardziej przejrzysty i przyjemniejszy w obsłudze. Ciekawostką jest możliwość wyświetlania nad głowami postaci ilości zadawanych obrażeń. Oprócz zmian audio-wizualnych, zadbano także o mechanikę gry. Nowe zestawy ciosów, czarów oraz ekwipunku, oprócz powiewu świeżości wprowadziły, niestety, również małe zamieszanie. W zaimplementowanym systemie przypominającym ten z ***Diablo***, oprócz nowatorskich sposobów wyrobu i zdobywania magicznych przedmiotów, zawarto nowe, ważne atrybuty towarzyszące sprzętowi. Zrozumiałe jest zdumienie graczy obserwujących swoje postacie ginące od jednego ciosu potwora, z którym wcześniej nie było żadnych problemów. Wszystko jest jednak kwestią nabywanych w grze doświadczeń, zdolności i przyjmowanych taktyk. Miejmy nadzieję, że wprowadzone zmiany okażą się krokiem w odpowiednim kierunku.

PROBLEMY NA STARCIE

Obecnie te serwery, na które został wprowadzony dodatek, borykają się z szeregiem poważnych problemów. Stabilność i szybkość reakcji serwera pozostawiają wiele do życzenia. Wśród graczy krąży już seria dowcipów, opisujących powstały lag i nowe funkcje **AoS** ułatwiające grę (niestety offline). Biorąc pod uwagę problemy techniczne często towarzyszące startom gier MMORPG, jest na razie za wcześnie na wydanie oceny. Jednak pomimo powyższych problemów, fakt pięcioletniej bytności na rynku przemawia za tą produkcją. Zauważmy, że **Age of Shadows** wprowadza wiele nowości do żyjącej legendy, jaką bezsprzecznie jest **Ultima Online**. ❐

NEOCRON ONLINE

ŚWIAT W 28. WIEKU

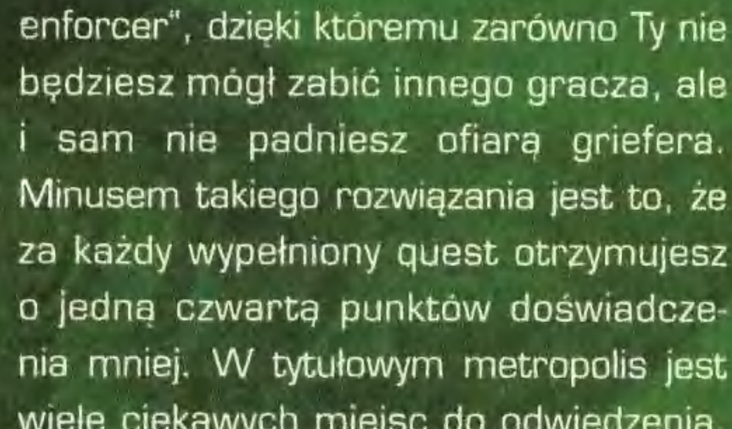
Czytelnicy, którzy zwrócili uwagę na mój artykuł z zeszłego miesiąca, zatytułowany „Skandal w MMORPG", mam nadzieję, że mimo wszystko nie uprzedzili się do **Neocrona**. Ja osobiście po przejściach z rejestracją, patchami i innymi drobnymi niedogodnościami, na długi czas odłożyłem grę na półkę. Czy warto było do niej wrócić? Chyba mimo wszystko tak.

baRTeS

Wszystkim rozpoczynajacym przygodę z **Neocronem** zalecam uważne przeczytanie instrukcji (choć, jak zapewne pamiętasz, jest ona w Polsce dostępna wyłącznie po angielsku) i rozegranie **offline-owego** tutoriala. Wchodząc do gry, zaczynasz rzecz jasna od wyboru frakcji, klasy oraz profesji postaci. O doborze postaci już pisałem miesiąc temu, teraz dodam jedynie, iż tym graczom, którzy nie lubią godzinami bawić się w dobieranie poszczególnych cech postaci i ich poziomu zaawansowania, autorzy pozwalają wybrać spośród predefiniowanych profesji. Wybierz jedną z nich i z miejsca możesz przystąpić do zabawy.

Na starcie otrzymujesz własne mieszkanie (co pan na to, Panie Prezydencie Rzeczpospolitej? Ja do dziś czekam na obiecane w 1995 roku lokum i coś nadal go nie widać). W apartamencie tym znajduje się kilka podstawowych rzeczy, niezbędnych do rozpoczęcia rozgrywki: prosta broń, lekki pancerz, trochę lekarstw. Mieszkanie funkcjonuje w tej grze jako kwatera główna, a także szpital i miejsce „zmartwychwstań". Zaznaczmy zatem od razu, iż w **Neocronie** nie możesz umrzeć „na serio", całkowicie tracąc swoją postać – jej respawn następuje właśnie w komfortowych warunkach własnych czterech ścian.

Rozpoczynając pierwsze misje nie spodziewaj się, że na starcie otrzymasz od razu polecenia godne zbawiciela świata, lub innego Supermana z pelerynką. Pierwsze zadania (odbiera się je z dostępnych terminali) to głównie spełnianie zadań kurierskich oraz walka ze szczurami i innym robactwem w podziemiach miasta. To może zniechęcić część mniej wytrwałych graczy do kontynuowania zabawy, jednak potem przystępuje się do bardziej skomplikowanych potyczek, które odbywają się na przykład na trudnym terenie Wastelands. Wielki plus autorom należy się za ilość dostępnej broni – jest jej przeszło dwadzieścia typów (dokładnie nie liczyłem) i są to zarówno standardowe strzelby lub UZI, ale też i miotacze płomieni oraz broń ciężka i energetyczna. Walka łączy w sobie założenia FPS i RPG, a więc działasz na zasadach znanych z shooterów, ale wynik w znacznym stopniu zależy od Twojego poziomu doświadczenia. Do broni można dokupować dodatkowe gadżety, na przykład lunetę snajperską. Poza sprzętem wojskowym, w **Neocronie** masz jeszcze dostęp do urządzeń technologicznych sześciu typów – badania, konstrukcja, odzysk, naprawa, ratunek oraz hacking. Sprawność Twojego posługiwania się tym sprzętem zależy oczywiście od poziomu Twojego doświadczenia.



Cóż jeszcze warto dodać o tej cyberpunkowej grze MMORPG? Na zachętę dla przerażonych niebezpieczeństwami początkujących graczy warto wspomnieć, że na początku zabawy można poruszać się ze wszczepionym chipem „law enforcer", dzięki któremu zarówno Ty nie będziesz mógł zabić innego gracza, ale i sam nie padniesz ofiarą griefera. Minusem takiego rozwiązania jest to, że za każdy wypełniony quest otrzymujesz o jedną czwartą punktów doświadczenia mniej. W tytułowym metropolis jest wiele ciekawych miejsc do odwiedzenia, z czego część (na przykład kluby stripteasowe) a daleka pachnie zakazanym owocem. Największą zaletą **Neocrona** jest dowolność rozgrywki: możesz wedle uznania zostać bezwzględnym mordercą, kupcem, albo nawet finansistą zarabiającym miliony na giełdzie papierów wartościowych. Opcji i pomysłów na zabawę jest nieprzebrana ilość i niezależnie od swoich preferencji powinieneś w tej grze dosyć łatwo znaleźć dla siebie niszę. Oczywiście zakładajac, że przebrniesz przez początkowe trudności związane z grą. ❐

GRACZ A.D. 2003

CZYLI PIĘĆ KOLUMN SUKCESU

W XXI wieku ludzie doskonale zdają sobie sprawę z kosztów prowadzenia działań bojowych, w tym z kluczowej roli logistyki i nowoczesnej technologii na tym polu. Jakby jednak nie patrzeć, zawsze decyduje element ludzki, bo to wszak żywi żołnierze operują, choćby i najlepszym, sprzętem. Nie inaczej sprawy mają się na naszym wirtualnym „froncie". Najwyższe wymagania stawia nam nie Pecet przeciwnika (choć sprzęt odgrywa znaczną rolę), lecz człowiek.

Dark Xenocide

Quake 3 nadal szkoli umiejętność „elite move".

Zajmijmy się zatem zagadnieniem, jakie wymagania stawia nam granie na sieci. Nasz przykładowy wirtualny żołnierz musi posiadać odpowiednią wiedzę i umiejętności w danej grze, lecz oprócz własnych talentów, aby zwyciężać potrzebuje czegoś więcej. Postaramy się więc zastanowić nad tym, co składa się na całość o nazwie „gracz idealny".

HARDWARE

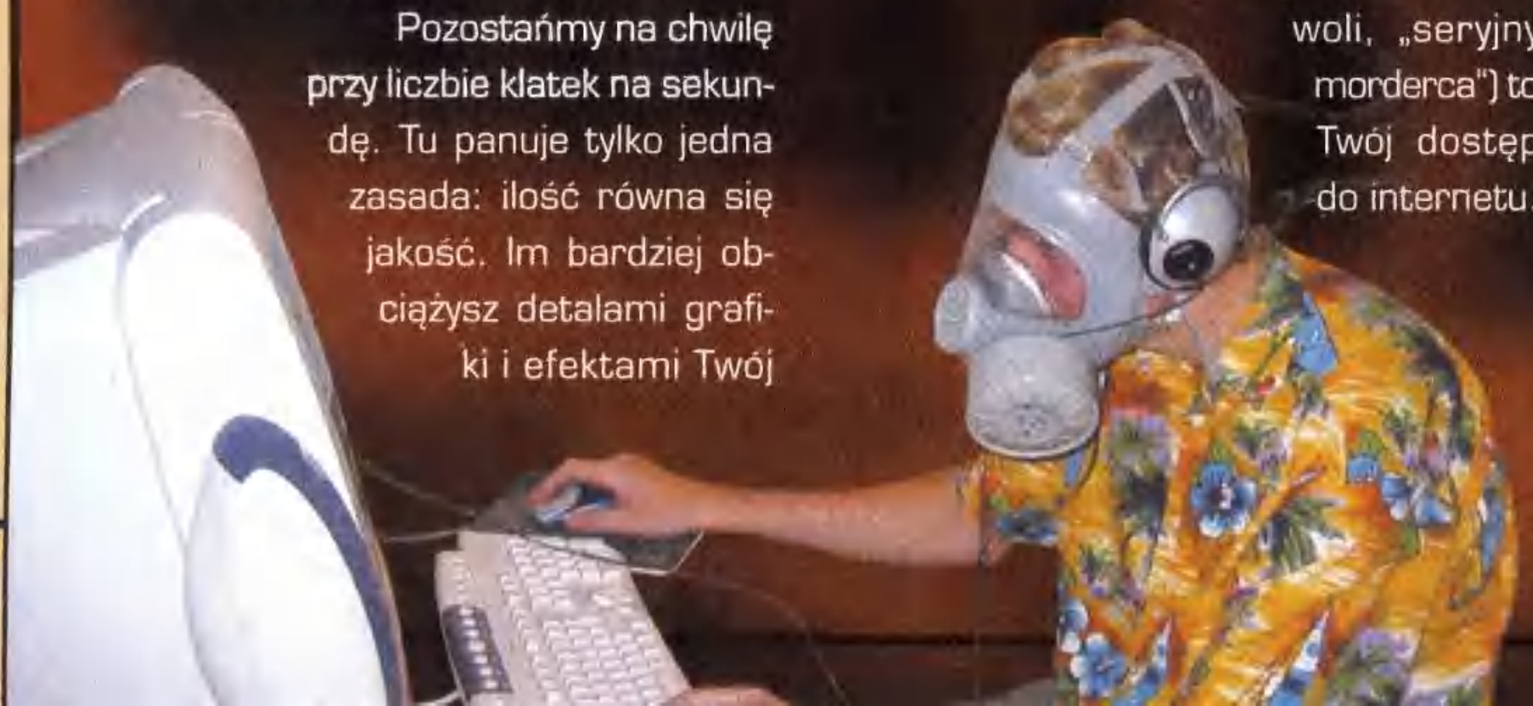
Przede wszystkim istotną rolę odgrywa sprzęt, czyli jednostka centralna, monitor, peryferia. Zazwyczaj im są one nowocześniejsze tym lepiej. Wyjątkiem jest myszka, której dobór jest kwestią gustu, gdyż jednym starcza „gryzoń" za 30 zł, inni muszą mieć mychę za 200 zł. Analogicznie wygląda sytuacja z klawiaturą. Monitor z oczywistych względów powinien być jak największy – wielkość 19–21 cali będzie odpowiednia. W praktyce właściwa wartość sprzętu sprowadza się do magicznej wartości FPS (frames per second), jaką może on wyciągnąć w danej grze. To Twoja pierwsza kolumna sukcesu na polu walki.

Pozostańmy na chwilę przy liczbie klatek na sekundę. Tu panuje tylko jedna zasada: ilość równa się jakość. Im bardziej obciążysz detalami grafiki i efektami Twój GPU i CPU, tym mniej FPS-ów będziesz mieć. Od liczby FPS często zależy możliwość prawidłowego i zaawansowanego poruszania się po mapie, czy też samej walki, np. ilości wystrzelonych pocisków (dobry przykład to MP40 w ***RtCW***). Mając zbyt niską liczbę FPS, możesz po prostu obserwować efekt rwania się ruchu postaci przeciwnika. Minimalna wartość przyjęta jako wyznacznik płynności ruchu to około 24 klatek, jednak nawet taka ilość może się okazać niewystarczająca. Warto zainteresować się możliwościami tweakingu Twojego blaszaka, co daje o wiele więcej klatek: liczby rzędu 200 FPS nikogo nie dziwią w świątku zaawansowanych graczy. W tej chwili do najnowszych gier wymagane są naprawdę potężne maszyny, na szczęście najpopularniejsze gry, takie jak ***CS***, zadowalają się skromniejszymi konfiguracjami.

PING

Kolumna druga czyli PING, alias „Święty Graal" (lub jak kto woli, „seryjny morderca") to Twój dostęp do internetu. Bez odpowiednio niskiego PINGa, Twój uber-komputer w świetle sieciowego boju to tylko kosztowny złom. Odwrotnie w stosunku do FPS, czym mniejsza wartość PINGa tym lepiej dla Ciebie, przy czym najniższą wartość osiągniesz grając oczywiście na LAN-ie. W zależności od gry, różnica 10 – 20 ms może okazać się już znacząca. Generalnie za dobry ping w naszym kraju uznaje się wartość 30 – 40, poniżej mają tylko szczęśliwcy z naprawdę dobrymi i zazwyczaj wysoko przepustowymi łączami. Zasadniczo większość gier przestaje być grywalna powyżej 100 – 140 ms. Najbliżej ideału są oczywiście rozgrywki na LAN, stąd wszystkie cenione tytuły zdobywa się właśnie na tego typu imprezach. Żeby było przyjemniej i ciekawiej, PING ma brata bliźniaka, tzw. „PL" czyli „packet lost" (strata pakietów), którego wartość powinna być równa zeru. Przy dużej wartości PL, szybko wściekły rozłączysz się z serwerem. W praktyce po prostu część informacji, jakie wysyła Twój komputer do serwera, nigdy tam nie dociera. Nagminnym objawem wysokiego PL jest „wtyka", czyli ukochane przez graczy zjawisko: „connection interrupted" (połączenie przerwane).

Największą bolączką niestety jest dla nas granie za granicą, choćby w popularnym ClanBase. Na serwerach zachodnich, dzięki cudownemu polskiemu wyjściu na świat w wydaniu TP S.A., nasi gracze często nie mają szansy nawiązać równorzędnej walki z posiadającymi doskonałe warunki przeciwnikami. W kraju sytuacja uległa poprawie dzięki wprowadzeniu SDI, a teraz NEO+ przez TP S.A., jednak jakość tych usług nadal pozostawia wiele do życzenia.



Nie ma to jak duża impreza LAN.

KONDYCJA

„Ciało naszą bronią", czyli pora na kolumnę trzecią – pozytywnego wpływu kondycji fizycznej na grę. Motoryka, refleks, zdolność szybkiej analizy i podejmowania trafnych decyzji zależą od stanu Twojego organizmu. Większość graczy osiąga najlepsze rezultaty, gdy są wyspani i najedzeni oraz, gdy odmawiają sobie napędzania się chmielowymi „wspomagaczami". Są też oczywiście osobnicy lubiący grać po piwku – cóż, jak w każdym sporcie, także i tu znajdą się jednostki używające dopingu. Podejście do przygotowania fizycznego to kwestia indywidualna i każdy musi sam znaleźć dla siebie złoty środek, na przykład na porę doby, w której idzie mu najlepiej.

CFG

Przedostatni klucz do sukcesu nosi tajemniczą nazwę „CFG", mowa tu po prostu o plikach konfiguracyjnych do gier. Dzięki umiejętności napisania dobrego cfg, możesz zyskać naprawdę dużą przewagę nad przeciwnikiem. Najlepszym przykładem tego zjawiska są gry ze stajni **id** oraz te oparte na silnikach z serii ***Quake***. Znajomość wszystkich komend konsoli i sposobu pisania skryptów jest tu kluczowa. Możesz sobie w dużym stopniu udogodnić granie, bindując na poszczególne klawisze określone miniskrypty z Twojego cfg., na przykład zmiany broni na jednym klawiszu, czy też ustawień grafiki na różne mapy, skrypty skoków i poruszania się. Jest tego wprost niezliczona ilość, ograniczona jedynie przez Twoją wyobraźnię i umiejętności. Przekładając to na realia gry, możesz dzięki nim wykonać szereg czynności szybciej niż przeciwnik, będziesz też znacznie szybciej i wyraźniej widzieć swojego przeciwnika, niż on Ciebie. Jeśli ktoś tego bardzo chce, to może nawet szybciej kupić broń w ***Counter Strike***, co daje znaczną przewagę startu. Jest to może i bardzo prymitywny, nie do końca uczciwy przykład, ale ma istotny wpływ na oszczędność czasu. Zostając na chwilę przy ***CS***, warto wspomnieć, że w odróżnieniu od gier z serii ***Quake***, modyfikowanie ustawień grafiki, tekstur czy ***OpenGL*** jest tam surowo zabronione. Trochę innym przykładem jest ***RtCW***, gdzie na część modyfikacji się pozwala, na inne ustanowiono zakaz, a jeszcze inne wartości ogranicza. Stąd też wniosek się nasuwa samoistnie, że należy dobrze się zorientować, co w danej grze wolno, a czego nie, by nie przekroczyć indywidualnej dla każdej gry granicy cheatowania.

DOŚWIADCZENIE

No i pomału dochodzimy do końca. Doświadczenie to po prostu nic innego, jak znajomość map, ich zakamarków, tego co można na nich zrobić oraz wiedza, JAK to najlepiej uczynić. Z biegiem czasu gracz uczy się różnych taktyk gry na poszczególnych mapach, na przykład gdzie można zastawić pułapkę („przykampić" – z ang. „Camp") czy gdzie zlokalizowane są dobre punkty dla snajperów. Ważna jest znajomość taktyk, jakie może zastosować nasz przeciwnik, czy też tras, jakimi się zazwyczaj porusza. Nieodzowny jest tu tak zwany odpowiedni „timing", czyli wyczucie czasu. W ***Quake'u*** poznanie respawnu przedmiotów ma kluczowe znaczenie dla rozgrywki. Dzięki temu, możesz się po prostu w odpowiednim czasie znaleźć tam, gdzie powinieneś, aby przechytrzyć wroga.

Nie mam zamiaru tutaj udawać, iż powyższe elementy to wszystkie cząstki układanki formującej twór o tytule „gracz idealny". Wydaje się jednak, że bez powyższych elementów Twoje szanse na wybicie się w środowisku graczy FPS są znacznie ograniczone. A więc: do roboty, drogi graczu! ❐

CS: w prawym dolnym rogu widać dokładne parametry połączenia.

SKILL

Skill to magiczne słowo dla większości graczy FPS. Skill z angielskiego to najprościej mówiąc „umiejętność", a oceniając czyjś skill, mamy na myśli wszystkie jego składowe. Oto najczęściej wymieniane:

MOVE skill – umiejętność poruszania się, zarówno szybkiego, jak i skomplikowanych skoków po różnych elementach mapy, a także „strafe jumping" (aka bunnies), „air jumping", „rocket jumping", „nade jumping".

AIM (celowanie) – zdolność szybkiego i dokładnego wycelowania w przeciwnika, gdzie króluje HS (head shot), czyli trafienie w głowę, które w większości gier od razu zabija, albo zadaje największe obrażenia.

MYŚLENIE – skill najtrudniejszy do zdefiniowania, poza tym często albo się go ma albo nie i nie można go podszkolić. Można znać mapę na pamięć, znać zagrania innych graczy i umieć je przewidywać.

WEAP skill – oznacza po prostu, którym typem bronią potrafisz skutecznie grać.

AMERICA'S ARMY: OPERATIONS

REGUŁY RZĄDZĄCE ARMIĄ

Granie on-line w **AA:O** od podobnych gier różni się nie tylko o wiele wyższym poczuciem realizmu. Najciekawsze elementy, wpływające na oryginalność rozgrywki to system Honoru i ROE. Są to wydawałoby się bardzo proste rozwiązania (które w **AA:O** przyniosły wyśmienite efekty), a mimo to twórcy innych gier z tego gatunku nie wpadli dotąd na podobny pomysł.

Dark Xenocide

Ostatnie sekundy w życiu terrorysty.

W wielkim uproszczeniu, system ów „walczy" z graczami, którzy „niechcący" strzelają do wszystkiego, co się tylko rusza; pośrednio system ten temperuje również maniaków fragowania. **AA:O** jest grą teamową i wymaga ścisłej współpracy między graczami. W większości sytuacji, tak jak w prawdziwym żołnierskim życiu, będzie Ci bardzo trudno odróżnić wroga od swojego kompana. Zatem często dzieje się tak, iż gracz ponosi śmierć przez pomyłkę, lub nie chcąc przypadkowo postrzelić swojego kolegi, ginie z rąk wroga wykorzystującego krótką chwilę zawahania.

Żeby zrozumieć na czym polega system honoru, najpierw musimy zapoznać się ze skrótem ROE, oznaczającym Rules of Engagment (w tłumaczeniu – „zasady pola walki"). Zasady te określają, w jakich okolicznościach żołnierz amerykański może użyć siły. Generalnie oznacza to konieczność przestrzegania praw wojennych: pod żadnym pozorem nie możesz atakować cywili, personelu medycznego, poddających się wrogów, ciężko rannych wrogów, a przede wszystkim innych żołnierzy amerykańskich.

ROE

W grze na ten system składa się szereg reguł, które musisz poznać przystępując do rozgrywki. Najważniejsze z nich przedstawiam poniżej:

- Ilość punktów ROE jest równa ilości obrażeń zadanych członkowi własnego teamu (+40 jeśli w wyniku Twojego ostrzału poniesie on śmierć).
- Jeśli zaatakujesz żołnierza USA w ciągu pierwszych 20 sekund rundy, lądujesz automatycznie w więzieniu.
- Łamanie ROE w ciągu pierwszych 45 sekund rundy jest karane podwójnym naliczaniem punktów ROE.
- Łamanie ROE, gdy Twój celownik jest zielony (celujesz w swojego) owocuje przemnożeniem punktów karnych x2. Dotyczy to całego czasu trwania rundy.
- Za każdym razem, gdy ROE osiągnie wartość 400 punktów, trafiasz do więzienia. Ma to dodatkowy ujemny wpływ na Twój honor.

Dla przykładu: źle rzucony granat może zafundować nam około 380 punktów ROE, zabicie kolegi z karabinu to kara od kilkunastu, do około 160 punktów.

ŻYJ HONOROWO

Znając już system ROE, możesz przejść do zapoznania się z funkcjonowaniem systemu honoru. Każdy gracz zaczyna rozgrywkę po ukończeniu odpowiednich szkoleń z 10 punktami honoru. Jeśli wartość ta osiągnie 0, Twoje konto zostanie usunięte. Poziom honoru obniża się, gdy strzelasz do swoich lub zostaniesz wyrzucony z serwera za przekroczenie ROE. Co istotne, w mniejszym stopniu ujemny wpływ ma ginięcie z rąk wroga. Oczywiście każdemu graczowi zależy na tym, aby zdobyć jak najwyższy poziom honoru, a rośnie on, gdy wygrasz misję – notujesz duży przyrost, udzielasz się jako dowódca, przeżyjesz misję (dowódca dostaje więcej), wykonasz zadanie, lub zabijesz wroga (nieduży przyrost).

Rozkazy wydawane gestami mają jedną zaletę – po prostu ich nie słychać.

Punkty honoru zdobywa się wolno i mozolnie, a czym wyższy poziom, tym więcej zachodu to kosztuje. Odpowiednio wysoki poziom daje dostęp do serwerów dla weteranów oraz do wybranej broni: w przypadku gdy jest na nią więcej chętnych, dostanie ją gracz o najwyższym poziomie honoru. Zaznaczyć na koniec trzeba, że punkty tracisz i zdobywasz grając TYLKO na oficjalnych serwerach **AA:O**, na przykład HomeLan.

SWÓJ CZY WRÓG? OTO JEST PYTANIE

Aby odróżnić wroga od swojego towarzysza wystarczy stosować parę prostych zasad. Po pierwsze przy bliższym dystansie żołnierze US Army mają zielone tagi z ksywkami, zaś wrogowie (OPFOR – opposing forces) czerwone. Gdy operujesz na dalekim dystansie, to musisz obserwować sylwetkę swojego celu: Twoi (tzn, USA) mają plecaki i hełmy, podczas gdy wróg ich nie posiada. Bardziej subtelna różnica widoczna jest przy ostrzale karabinowym: karabiny maszynowe (SAW) US Army co kilka naboi wystrzeliwują czerwono-pomarańczowe pociski ułatwiające celowanie, z kolei wróg używa do tego celu zielonych pocisków. Pamiętaj jednak, że jest to dokładne przeciwieństwo koloru tagów! Dodatkowe metody rozpoznania to odgłos broni i strzałów (każda ma swój specyficzny dźwięk) oraz częste komunikowanie się ze sobą za pomocą komend radiowych, co ułatwia późniejszą lokalizację towarzyszy.

Tak więc uważnie obserwuj postacie na mapie, strzelaj skutecznie i unikaj śmierci, a Twój honor będzie powodem do sieciowej dumy. ❐

System celowania

W **AA:O** znajdziesz bardzo rozwinięty system celowania, która to czynność (tzn. jej skuteczność) wyznaczana jest przez szereg czynników. Najgorszy efekt przyniesie Ci strzelanie w biegu, nieco lepiej sprawa wygląda, gdy idziesz. Średni poziom celności osiągasz stojąc, nieco lepszy klęcząc, i w końcu najlepszą skuteczność osiągniesz leżąc. Do tego dochodzi jeszcze celowanie poprzez szczerbinkę i muszkę, co mocno ogranicza pole widzenia.

Karabiny snajperskie oraz maszynowe mają również rozkładane nóżki poprawiające celność: w przypadku strzelców wyborowych jest to wręcz absolutna konieczność. Innymi czynnikami wpływającymi na skuteczność naszego ognia są: typ broni, stan zdrowia, zmęczenie oraz to, czy używasz broni własnej czy też zagarniętej przeciwnikowi (w tym drugim przypadku notujesz gorszą celność).

PROJECT ENTROPIA

ŚWIAT TO ZA MAŁO

Nie da się ukryć, że sieciowe RPG to gry przyszłości. Coraz powszechniejszy dostęp do internetu, taniejący sprzęt multimedialny, rozwój konkurencji wśród producentów to tylko niektóre czynniki wpływające na rozwój tego typu rozrywki. Jednak koszty subskrypcji gier nadal są bardzo wysokie, jeśli spojrzeć na nasze realia. Z nastaniem projektu „ENTROPIA" sytuacja radykalnie się zmieniła.

Psychooo

Świat planety **Calypso** – tam bowiem toczy się rozgrywka – to nieustająca walka i rywalizacja. Zbuntowane roboty, maszyny oraz mutanci z czasów pierwszych konfliktów, fauna i flora, aktywne sejsmicznie tereny. Wśród tego gracze – osadnicy, którzy zdecydowali się nadać planecie jej właściwy kierunek rozwoju, postanowili zaludnić miasta, budować własne osady, nauczyć się przetrwać.

W grze można zrobić prawie wszystko, ta MMORPG coraz bardziej przypomina realny świat. Popularni są tutaj zarówno myśliwi, łowcy nagród, wojskowi, jak i ochroniarze (sposób walki jest doskonale zorganizowany i uproszczony). Nie brakuje też techników, fikserów czy górników, przy czym ci ostatni narzekają nieco na błędy kodu gry. Miasta rozwijają się niezwykle szybko, mimo iż od premiery gry upłynął miesiąc. Prócz sklepów, gracze mają jeszcze dostęp do urządzeń rafinujących minerały, przetwarzających komponenty w unikalny ekwipunek. Znalazło się nawet miejsce dla giełdy papierów wartościowych, obracających akcjami firm. W grze następuje podział na strefy językowe lub profesyjne, a nowi gracze po krótkim czasie doskonale orientują się, gdzie można się zaopatrzyć w odpowiednie przedmioty i materiały. PIENIĄDZE NIE LEŻĄ NA ULICY... ...bowiem mają je gracze. Tak, podstawą **Entropii** są pieniądze, w grze można, a nawet trzeba, wykorzystać swoje środki do zakupu jakichkolwiek dóbr. To jak wycieczka do obcego państwa – po przybyciu z reguły wymieniasz swoją walutę na walutę kraju, do którego zawitałeś. W tym przypadku są to PEDy – „dolary" wykorzystywane w projekcie. Dziesięć PEDów to ekwiwalent jednego dolara amerykańskiego. Aby przeżyć pierwsze chwile w grze potrzebujesz około 10 – 15 PEDów. Do tego możesz oczywiście sprzedawać znalezione przedmioty innym graczom lub w terminalach, zarabiać na akcjach firm, konstruować nowe urządzenia czy (jak to robią początkujący) pracować u łowcy w charakterze przynęty.

Możliwość regularnego wypłacania PEDów na swoje realne konto jest tylko jednym z argumentów, który powinien Cię chociaż na chwilę przyciągnąć do **Project Entropia**. Dzięki grze możesz sprawdzić funkcjonowanie wielu mechanizmów rynkowych i społecznych – podaży/popytu, monopoli, specjalizacji w wytwórstwie, nadprodukcji, nierówności społecznych, biedy, itp. Możesz także zbudować własną społeczność, opartą na konkretnych pomysłach, które potem przez całą społeczność będą konsekwentnie realizowane. Możesz zająć terytoria, możesz być dostawcą rzadkiego minerału, albo zarabiać na pośrednictwie pracy. WIEŻA BABEL

PEŁNA PĘKNIĘĆ. Można śmiało powiedzieć, że największą wadą **Project Entropia** jest jej engine. Mnóstwo w nim bugów i niedoróbek – błędy kodu widać już w pierwszych chwilach rozgrywki. Znikające przedmioty, wybiórcze uruchamianie niektórych opcji to trochę za dużo, jak na prawie dwa lata betatestów i fazę otwartej gry, datowaną na czerwiec 2002 roku. Większość zaawansowanych graczy (jest już kilkudziesięciu Polaków) narzeka na spore lagi. Niezależnie od posiadanego łącza, ciężko jest grać w godzianach szczytu dla **Entropii**. Największa tortura to odwiedziny w mieście: przy 20 – 30 obecnych graczach szybkość spada do jednej-dwóch klatek na sekundę, a gracz porusza się skokowo co dziesięć metrów. Być może sytuacja się poprawi, gdy szwedzki oddział firmy telekomunikacyjnej Telia udostępni swoje łącza. W innych obszarach w zupełności wystarczy 128kbit.

Project Entropia to jeszcze świeży eksperyment. Zachęcam do darmowych odwiedzin tego świata – być może Ci się on spodoba, gracze mają bowiem ogromny wpływ na rozwój wydarzeń. Szkoda tylko, że gra powstała w oparciu o własny, nie najlepiej funkcjonujący engine – gdyby był to ten z ***Anarchy Online***, sytuacja byłaby prawie idealna. ❐

ZAŚLUBINY

KUJ ŻELAZO W IRON STORM

Z początkiem roku na sklepowe półki zawitała gra ze stajni **4x Studios – Iron Storm**, której to recenzję mogliście przeczytać w styczniowym numerze ŚGK. Ukazuje ona świat z roku 1964, który nadal jest pogrążony w Wielkiej Wojnie rozpoczętej latem 1914. Alternatywny przebieg historii sprawił, iż broń ewoluowała w zupełnie innym kierunku, aniżeli w naszej rzeczywistości. Czy jest to broń lepsza i jak sprawdza się w trybie sieciowym, dowiecie się czytając niniejszy tekst.

Diaz

Bagnet

Jedyny przedstawiciel broni białej, używany przez wszystkich żołnierzy; przydatny jest tylko w zwarciu, ale wówczas przynajmniej szybko można się przekonać o jego walorach. W szybkich starciach deathmatchowych można go uznać za bezużyteczny balast, gdyż jak wiadomo żaden szanujący się gracz nie pozwoli zbliżyć się przeciwnikowi na odległość niezbędną do zadania skutecznego ciosu.

Pistolet Snake B.

Jego niemal zerowa efektowność w walce na średnich i dużych dystansach jest rekompensowana doskonałą celnością przy niewielkich odległościach od celu. Jeśli ktoś lubuje się w wyrafinowanym fragowaniu, zawsze może zaskoczyć przeciwnika strzałem z bliskiej odległości. Unikasz przy tym zdradzającego Twe położenie huku, a to dzięki zastosowanemu w konstrukcji tłumikowi. Poważnym mankamentem tej broni jest niezbyt duża szybkostrzelność i ilość strzałów potrzebna do wyeliminowania wroga. Przez to potrzeby używania tego pistoletu nie odczujesz zbyt często i z reguły pewnie zastosujesz bardziej skuteczne bronie.

Pistolet maszynowy Heckler & Koch MP-6

Mimo całkiem przyzwoitej szybkostrzelności i stosunkowo pojemnego magazynku, broń ta nie należy do najlepszych. Jej głównymi wadami są: niewielka siła ognia oraz zbyt mała celność. Oznacza to, że przy gwałtownych pojedynkach sieciowych gracz uzbrojony w „szóstkę" może mieć problemy z dotrzymaniem tempa pozostałym zawodnikom.

Strzelba Remington M910

To śmiercionośne narzędzie w bliskich starciach nie ma sobie równych – jednym celnym strzałem można wyeliminować każdego przeciwnika. Niestety, strzelba ta posiada dwie istotne wady: przy odległościach powyżej pięciu metrów, próba zlikwidowania konkurenta nie ma większych szans powodzenia, a konieczność przeładowywania jej po każdym strzale to utrata cennego czasu, na co nie zawsze można sobie w ferworze walki pozwolić.

Karabin snajperski Dragunow Snajperskaja

Doskonała broń do eliminowania wroga, nim ten zorientuje się, kto do niego strzela, a już na pewno nim sam będzie wystarczająco blisko do oddania skutecznego strzału. Jednak opanowanie Dragunowa wymaga sporo cierpliwości i wprawy w szybkim wynajdywaniu celów. Jest to niezwykle istotne, gdyż jego szybkostrzelność pozostawia wiele do życzenia, a każde pudło zwiększa ryzyko wykrycia (potężny huk!) i przejścia do walki na bliskie dystanse.

Karabin szturmowy MG-36A

Podczas walk w terenie zurbanizowanym, w niewielkich pomieszczeniach lub w ciasnych transzejach ten karabin jest dobrym narzędziem walki, mimo iż jego celność nie należy do najlepszych. Sprawny gracz jest w stanie odpowiednio wykorzystać trzydzieści pięć kul znajdujących się w magazynku. Podstawową zaletą tego karabinu jest jego wysoka szybkostrzelność.

Karabin półautomatyczny Simonow K-S 12

O ile MG-36A doskonale spisuje się na niewielkich dystansach, o tyle ten półautomat stanowi najlepsze rozwiązanie w starciach na średnich i dalekich odległościach, a to ze względu na dodatkowo zamontowaną lunetę. Używanie tego karabinu może stanowić skuteczną alternatywę dla snajperki: tutaj, jeśli przeciwnik zmusi Cię do walki na bliższym dystansie, to swobodnie możesz skorzystać z zasobności magazynka i dać odpór atakowi. Mimo, że szybkostrzelność i skuteczność K-S 12 pozostawiają co nieco do życzenia, to jednak stanowi on optymalne rozwiązanie w walkach na otwartym lub półotwartym terenie.

Ciężki karabin maszynowy Wiwda KSK

Jeśli ktoś planuje walkę w okopach w myśl zasady „mało strzelam – dużo fraguję" to nie pozostaje mu nic innego jak zdobycie tej broni. Magazynek liczy tylko pięć pocisków, ale każdy z nich po trafieniu w cel eksploduje powodując znaczne obrażenia. Ten CKM doskonale nadaje się jako broń wsparcia dla niewielkich grup przy pojedynkach drużynowych.

Z BRONIĄ

Karabin konsorcjum F-Jane 10

Ta rewelacyjna konstrukcja sprawdza się niemal w każdych warunkach. Dzięki pojemnemu magazynkowi i dużej szybkostrzelności można w kilka sekund „wyczyścić" okopy lub pomieszczenia ze znajdujących się tam przeciwników. Co więcej, stosując zbliżenie jesteś w stanie precyzyjniej prowadzić skuteczny ostrzał na średnich i większych odległościach. Zdecydowanie polecamy tę broń jako wyposażenie każdego szturmowca.

Granatnik M203-40 mm

Jeśli nie możesz przełamać oporu wroga zajmującego jakieś stanowisko broni ciężkiej lub inne umocnienie, to nie pozostaje Ci nic innego, jak użycie granatów. Jednak nie zawsze odległość pozwala na precyzyjny rzut, dlatego też stosowanie granatnika jest w takim momencie wielce skuteczniejszym rozwiązaniem. Trzeba tylko pamiętać, iż podczas deathmatchu, gracz posiadający na swym wyposażeniu tę broń nie tylko sam stanowi zagrożenie, ale i jest w miarę łatwym celem, między innymi ze względu na kiepską szybkostrzelność tej broni.

Wyrzutnia rakiet – B-M50

A oto najpotężniejsza z broni dostępnych w **Iron Storm**; siła eksplozji jest w stanie zmieść z planszy kilku znajdujących się koło siebie wrogów. Niestety, przeładowanie trwa strasznie długo, przez co najlepiej po każdym strzale natychmiast oddalić się w bezpieczniejsze miejsce – o jakimkolwiek zaleganiu na pozycji w ogóle nie może być mowy.

Granat (zielony)

Najzwyklejszy granat ręczny, który eksplodując razi cele znajdujące się w promieniu mniej więcej dwóch metrów. Broń dobra przy oczyszczaniu pomieszczeń, za to na otwartym terenie przeciwnik może uniknąć obrażeń salwując się ucieczką.

Granat kasetowy (czerwony)

Pierwsza eksplozja wyzwala trzy ładunki zawarte w jego korpusie. W sekundę później także i one eksplodują, pokrywając tym samym znaczny obszar śmiercionośnymi odłamkami.

Granat z gazem musztardowym

Okrutny wynalazek Wielkiej Wojny. Przyznąć jednak należy, że gaz zawarty w tym granacie stanowi jedynie półśrodek: aby zostać wyeliminowanym za jego pomocą, gracz musiałby znajdować się przez jakiś czas w oparach wydobywających się z tego granatu, co, jak wiadomo, przy szalonym tempie deathmatchu jest rzeczą niemal niespotykaną.

Granat z gazem halucynogennym

Osłabienie zmysłów przeciwnika jest jednym z ciekawszych sposobów na wyeliminowanie go z walki. Halucynacje uniemożliwiają bowiem właściwe poruszanie się, że nie wspomnę o precyzyjnym strzelaniu.

Mina przeciwpiechotna

O minach nie można powiedzieć, iż są skutecznym narzędziem walki podczas pojedynków sieciowych, aczkolwiek przy ich pomysłowym użyciu, np. w wąskich przejściach, mogą one spowodować spore straty w szeregach wroga.

Ciężki karabin maszynowy (broń stacjonarna)

Broń tego typu najczęściej instalowana jest w okopach i przy różnego rodzaju strzeżonych placówkach. Duża szybkostrzelność i moc rażenia wystrzeliwanych pocisków powoduje, iż za pomocą CKMu można postawić istną zasłonę ogniową. Niestety nie ma możliwości zmiany stanowiska, w wyniku czego strzelec może w łatwy sposób paść łupem snajperskiej kuli lub granatów. ❐

NAZWA	MAGAZYNEK
Bagnet	–
Pistolet Snake B.	8
Pistolet maszynowy Heckler & Koch MP-6	20
Strzelba Remington M910	4
Karabin snajperski Dragunow Snajperskaja	5
Karabin szturmowy MG-36A	35
Karabin półautomatyczny Simonow K-S 12	20
Ciężki karabin maszynowy Wiwda KSK	5
Karabin konsorcjum F-Jane 10	50
Granatnik M203-40 mm	4
Wyrzutnia rakiet – B-M50	1
Granat (zielony)	–
Granat kasetowy (czerwony)	–
Granat z gazem musztardowym	–
Granat z gazem halucynogennym	–
Mina przeciwpiechotna	–
Ciężki karabin maszynowy (stacjonarny)	–

PROGAMING

WYWIAD Z iNFiNITY

W drugiej odsłonie kącika o progamingu, przedstawiamy Wam błyskawiczny wywiad z iNFiNITY!, jednym z najlepszych graczy w Skandynawii i całej Europie – członkiem szwedzkiego klanu A-Laget. Nadto proponujemy krótką charakterystykę najnowszej wersji Counter Strike – v.1.6. Zapraszamy do lektury.

„Mnie osobiście najbardziej zapadł w pamięci World CyberGames w Korei." z iNFiNITY!, znanym graczem FPS rodem ze Szwecji, rozmawia Exile.

ŚGK:Witam, czy mógłbyś się przedstawić naszym czytelnikom?
iNFiNITY!: Cześć, nazywam się Robert Larsson (bardziej znany graczom jako iNFiNITY!), mam 27 lat i gram w szwedzkim klanie A-Laget.

W jaki sposób dostałeś się do A-Laget? czy wcześniej grałeś w jakichś innych klanach?
Do A-Laget dołączyłem razem z jOppe^, który akurat znał jednego z ówczesnych graczy A-Laget. Jeśli chodzi o moją przeszłość „zawodową", to wcześniej grałem w Givande.com, razem z moimi przyjaciółmi – Eskilssonem oraz fraGile. Jednak cofając się jeszcze głębiej wstecz: na początku grałem w klanie ProudCampers.

Jakie zawody, w których uczestniczyłeś, wydały ci się najlepsze lub najistotniejsze w Twojej karierze?
Ciężko to w sumie obiektywnie stwierdzić, ale mnie osobiście najbardziej zapadł w pamięci World CyberGames w Korei Południowej. To wspaniały turniej, na którym niestety nie spisaliśmy się zbyt dobrze (trafiliśmy do tzw. „grupy śmierci", razem z klanem 3D). Tak, myślę, że turniej w Korei był najlepszy, i nic lepszego chyba nie da się na razie stworzyć.

Czy ludzie grający na co dzień, mogą wyżyć z pieniędzy, które zarabiają podczas turniejów?
To zależy o jakich pieniądzach mówimy. Ja pracuję 8 godzin dziennie, a resztę czasu przeznaczam na granie. Spora liczba graczy jest młodszych ode mnie – oni uczęszczają jeszcze do szkoły, albo nie pracują. Problem tkwi w tym, że aby grać „topowo", trzeba poświęcać na grę masę czasu, a to z kolei jest trudne, gdy ma się na głowie pracę, lub szkołę...

Który klan uważasz za najlepszy na świecie?
Oj, to akurat trudno jednoznacznie powiedzieć. W dzisiejszych czasach jest sporo dobrych klanów: esu.eoL, 3D, GoL, SK, a także Matrix w nowym składzie. Wszyscy są wyśmienici i trudno wskazać tych zdecydowanie najlepszych.

Czy znasz jakieś polskie klany?
Niestety nie... (uśmiech)

Czym się zajmujesz, gdy nie grasz?
Ja zawsze gram (śmiech).

Która walka była dla Ciebie najtrudniejsza?
Miałem dwie takie walki. Pierwsza to dwa mecze rozegrane z eoLithic podczas CPL w Norwegii, oraz mecz z 3D, gdzie nasze ruchy śledziło mnóstwo kamer, a także widownia. Obydwie gry były dla mnie ważne.

Czy sponsorzy są ważni dla A-Laget?
Tak, oczywiście, jak dla każdego poważnie myślącego klanu. Sponsorzy są nieocenieni, gdyż chcielibyśmy brać udział w każdym turnieju, a nie zawsze możemy zapłacić za nie z własnych kieszeni.

Dzięki, za wywiad. Powodzenia w przyszłych turniejach!
Dzięki, zawsze się przyda (śmiech). ❐

COUNTER-STRIKE 1.6

AUTOR: EX|ESP^EXILE

Miesiąc temu w internecie ukazała się beta najnowszej wersji Counter-Strike'a oznaczona numerkiem 1.6. Wystąpiły pewne problemy z jej pobraniem, lecz dzięki uporowi udało mi się tego dokonać. Counter-Strike 1.6 był tak samo wyczekiwany, jak każda inna wersja, która miała wnieść świeży powiew do światka CS. Prócz lekko podrasowanej grafiki, dodano nową mapkę oraz poprawiono te starsze. I tak na przykład na jednej z popularnych map – de_aztec – zmieniono materiał, z którego wykonany jest mostek na bardziej toporną, drewnianą wersję.

Chyba najbardziej innowacyjną, z zarazem kontrowersyjną zmianą, jest wprowadzenie dodatkowych broni i ekwipunku do arsenału graczy. Dzięki temu możemy delektować się takimi smakołykami jak francuski Galil, czy Famas używany przez antyterrorystów na całym świecie. Galil można porównać do skrzyżowania mp5 z kalasznikovem, co czyni z tej broni śmiercionośne narzędzie w rękach zaprawionego w bojach gracza. Famas natomiast jest karabinem przypominającym znane wszystkim m4a1.

Do ekwipunku antyterrorystów dodano tarczę balistyczną, która bardzo skutecznie chroni przed pociskami wrogów. Jednak noszenie tarczy wymusza na graczu używanie tylko i wyłącznie pistoletów. W praktyce oznacza to, że możemy pożegnać się z zabójczym połączeniem snajperki i tarczą. Zaznaczmy przy tym, że terroryści nie mogą zagarnąć tej nowej zabawki antyterrorystów.

Zmiany w tak wczesnej wersji beta nowego CS'a dobrze wróżą kolejnym wersjom Countera. Gracze na całym świecie, w oczekiwaniu na pełną wersję, przyjęli tę grę bardzo ciepło. ❐

Tom Clancy's

RAINBOW SIX™ 3

RAVEN SHIELD™

PL

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA

19:45

ŻADNEGO KOMPROMISU

KONIEC TERRORU

POPROWADŹ ZESPÓŁ RAINBOW

>ZWALCZAJ TERRORYSTÓW WYKORZYSTUJĄC 57 NAJNOWOCZEŚNIEJSZYCH RODZAJÓW UZBROJENIA

>ZMIERZ SIĘ Z 16 GRACZAMI W PEŁNYM AKCJI TRYBIE MULTIPLAYER

>NIESPOTYKANY REALIZM GRAFIKI OPARTY NA NAJNOWSZEJ TECHNOLOGII UNREAL™

ORYGINALNA I NAJLEPSZA GRA STAŁA SIĘ NIEDOŚCIGNIONA.

Zamów już dziś w sklepie

www.mig.pl

PLAY it www.play-it.pl

Red Storm ENTERTAINMENT

Play It On ubi.com

Ubi Soft

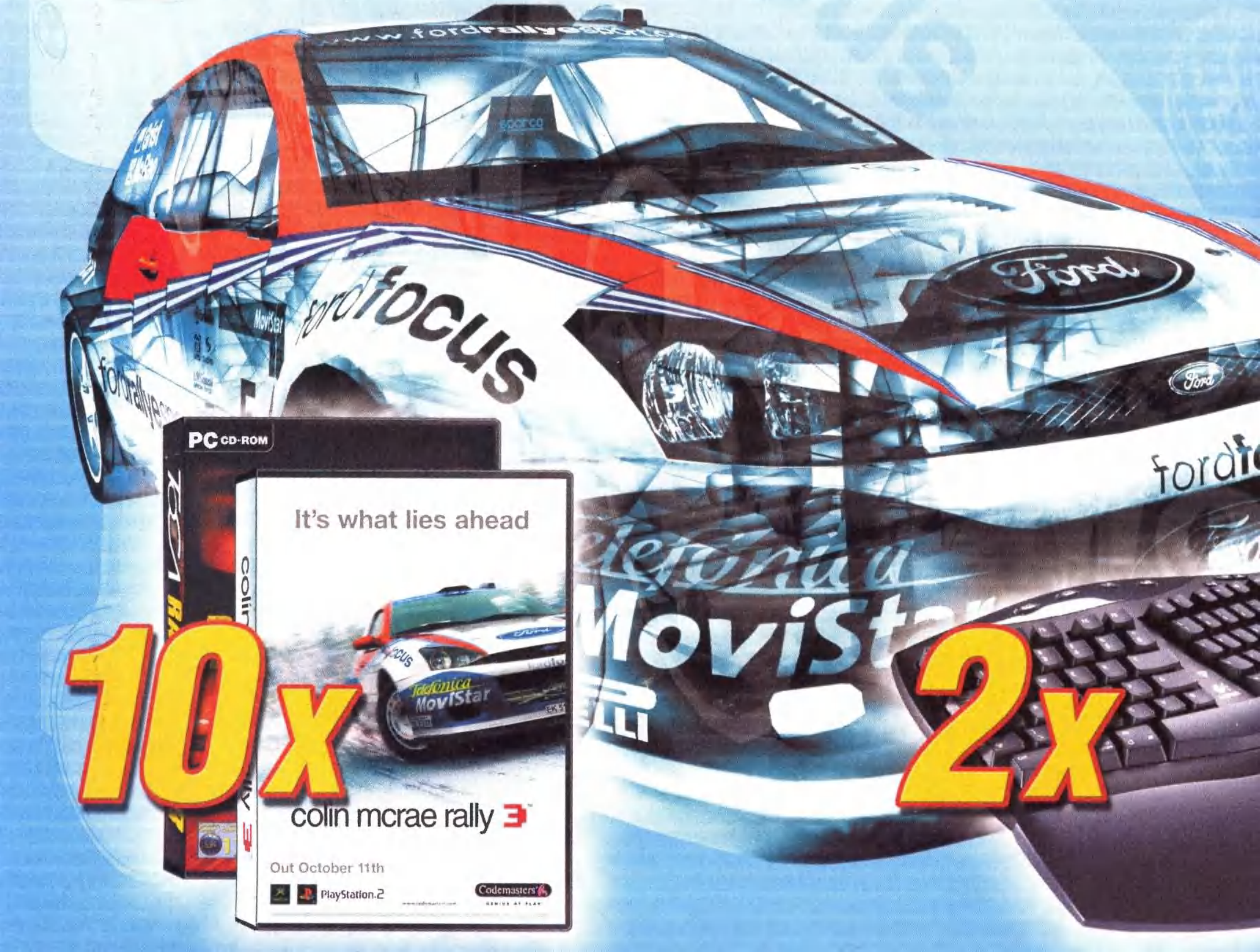
© 2002 Red Storm Entertainment, Inc. Red Storm and Red Storm Entertainment are trademarks of Red Storm Entertainment, Inc. Rainbow Six is a trademark of Red Storm Entertainment, Inc. Rainbow Six: Raven Shield is a trademark under registration by Ubi Soft Entertainment, Inc. Red Storm Entertainment, Inc. is a Ubi Soft Entertainment company. All Rights Reserved.

colin mcrae

konkurs

Firma Codemasters tworzy gry już prawie od 20 lat. Jednym z jej najbardziej znanych przebojów jest „Colin McRae Rally", który jest biblią graczy uwielbiających szybką i dynamiczną jazdę po trasach położonych w różnorodnych zakątkach świata. Już w maju seria „Colin McRae Rally" wzbogaci się o trzecią część, która stanowić ma absolutny przełom w tego typu grach.

Z tej okazji, wspólnie z wydawcą „Colin McRae Rally 3" w Polsce, firmą „CD Projekt", przygotowaliśmy dla Was wielki konkurs. Można w nim wygrać wspaniałe nagrody, między innymi bezprzewodowe klawiatury i kierownice z Force Feedbackiem firmy Logitech. By wziąć udział w losowaniu tych cennych nagród należy odpowiedzieć na trzy poniższe pytania.



rally 3™

Pytania konkursowe

1. W którym roku powstała firma Codemasters?
a) 1986 b) 1990 c) 1994

2. W jakim teamie występuje i jakim samochodem Colin McRae jeździ w zawodach WRC w roku 2003?

3. Jacy dwaj kierowcy występują w tym sezonie w teamie, do którego należy Colin McRae?

Wśród uczestników konkursu, którzy nadeślą poprawne odpowiedzi rozlosujemy 10 zestawów składających się z gier „Colin McRae Rally 3" i „Toca Race Driver". Wśród tych osób rozlosujemy również 2 kierownice Logitech MOMO Racing Force Feedback i 2 zestawy: klawiatura + mysz bezprzewodowa Cordless Desktop Comfort. Odpowiedzi należy przysyłać wyłącznie na kartkach pocztowych z naklejonym kuponem konkursowym do dnia 30 kwietnia tego roku.

2x

KUPON KONKURSOWY
Colin McRae Rally 3

ŚGK 4/2003

rozwiązania

HEGEMONIA

Piotr Bilski „Alien"

Podczas długiego kontaktu z najnowszą strategią Digital Reality nie mogłem oprzeć się wrażeniu, że gram w Reunion, tak bardzo są to podobne produkcje. Wygląda na to, że pomysłowi Węgrzy od lat rozwijają ten sam temat, zmieniając tylko szczegóły. Ci zatem, którzy wychowali się na wszystkich wariantach *Imperium Galactica*, będą się tu czuć jak ryby w wodzie. Tekst ten jest zatem przeznaczony raczej dla tych, którzy mają problemy podczas rozgrywania wojny z paskudnymi Obcymi. Suplement dotyczy gry na poziomie „normalny". Zaczynajmy!

ASPEKT EKONOMICZNY

Podobnie jak we wcześniejszych grach **Digital Reality**, także tutaj istotna jest gospodarka zasobami ludzkimi oraz umiejętne zarządzanie podległymi koloniami. Pod tym względem misje dzielą się na dwa rodzaje, każdy stawiający wymagania innego rodzaju.

Pierwszy model zadań to taki, w którym nie posiadasz dostępu do zaplecza w postaci innych systemów. Jest to zdecydowanie trudniejszy wariant, bowiem wymaga większych umiejętności podczas dowodzenia koloniami. W grze istnieje tylko jeden rodzaj surowca, a są nim pieniądze. Można je zdobywać właściwie tylko na trzy sposoby. Pierwszy, najbardziej dostępny, to podatki. Ogólnie rzecz biorąc, jest to główne i niewyczerpane źródło Twoich dochodów, jednak staje się wystarczające dopiero w momencie gdy dysponujesz dostatecznie dużą liczbą odpowiednio zaludnionych kolonii (tzn. zbliżających się do miliarda mieszkańców). W przeciwnym wypadku możesz cierpieć na brak gotówki, która objawia się przestojami w produkcji, niemożnością wykorzystania agentów oraz nieczynnymi budowlami na planetach. Takiego scenariusza należy uniknąć za wszelką cenę, dlatego często pozostaje tylko jedno wyjście, tj. podniesienie podatków. Jest to zabieg niezbyt popularny, istnieją jednak metody niwelowania jego niekorzystnych skutków. Wiele budynków, które wynajduje się w toku gry pomaga podnieść morale, co pozwala na jeszcze większą podwyżkę obowiązkowych opłat, a mimo to nie powoduje przesadnego wzrostu niezadowolenia. Kluczem do maksymalizacji przychodów z podatków jest zatem zwiększanie na potęgę rozmiarów kolonii. Z tego powodu na początku każda planeta musi zostać poddana terraformowaniu, potem zaś trzeba zrobić wszystko, aby zwiększyć maksymalną liczbę mieszkańców (np. budując biosfery, czy stację chirurgii genetycznej). Podobnie jest z potencjalnymi planetami do kolonizacji. We wstępnej fazie rozgrywki należy zlokalizować wszystkie globy nadające się do zamieszkania i jak najszybciej je zasiedlić. Swego rodzaju paradoks występuje podczas zadań, w których oprócz Żelaznych Legionów występują również siły ziemskie, one również starają się bowiem ustanowić kolonie i czasem trzeba się z nimi ścigać. Liczba budowli, którą można postawić na planecie zależy ściśle od stopnia zaludnienia. Nawet jeśli zatem nie dysponujesz dostateczną liczbą poddanych, wystarczy wybrać projekt ciągłego budowania i poczekać trochę. Dobrze jest jednak rozpoczynać budowę bazy z większą liczbą ludzi na miejscu, niż dostarcza statek kolonizacyjny. W tym celu warto zaraz po nim wybudować statek transportowy, który dostarczy dodatkowych kolonistów na miejsce. W sytuacji, gdy nie dysponujesz zapleczem w postaci innych systemów podatki stanowią główne, lecz nie jedyne źródło utrzymania. Drugim, które może się

Każdą planetę należy rozwijać według tego samego schematu. Zawsze na początku trzeba zwiększyć maksymalną liczbę ludności, potem poprawić warunki bytowe (zwiększając morale), wreszcie zapewnić ochronę przed światem zewnętrznym i wzmocnić produkcję.

przydać, jest stacja kopalniana. W przeciwieństwie do podatków, źródło to dość szybko się wyczerpuje, jednak dopływ gotówki jest znacznie intensywniejszy, dzięki czemu można pokusić się o większe projekty budowlane. Kopalnie muszą być dodatkowo chronione przed atakami nieprzyjacielskich okrętów, stanowią bowiem łatwy i smakowity kąsek. Jeśli w układzie planetarnym toczone są regularne bitwy, po których zostają masowo wraki, warto pomyśleć o jednostce zajmującej się zbieraniem złomu. Również ona może dostarczyć trochę gotówki, choć raczej niezbyt wiele w ogólnym rozrachunku.

W przypadku gdy dysponujemy zapleczem, możliwości są znacznie większe, nie trzeba się bowiem z niczym spieszyć, a i gotówkę łatwiej uzbierać. Przede wszystkim dysponując większą liczbą potencjalnych kolonii można sobie spokojnie wybierać te najbardziej atrakcyjne, czyli posiadające najlepsze warunki atmosferyczne (globy o profilu ziemskim nie wymagają przekształcania) oraz największą liczbę ludzi, którym można dać dom. Oczywiście sposób zasiedlania planety jest taki sam, jak i w poprzednim przypadku, jednak do niego dochodzi również możliwość wybudowania statków handlowych o zasięgu międzyplanetarnym (mniejsze zyski) lub międzygwiezdnym (większe zyski). Szczególnie ten ostatni przypadek jest interesujący, również stanowi bowiem źródło bez dna, w dodatku po wypuszczeniu ich w kosmos nie trzeba się nimi przejmować (może poza atakiem przeciwnika, ten jednak nie zdarza się zbyt często). Mając dużo kolonii można je specjalizować, np. niektóre ukierunkować na produkcję, z innych zrobić wielkie fortece z dużą liczbą dział wycelowanych w orbitę. Rozwój każdej kolonii jest również stymulowany przez obecność bohaterów na powierzchni. W tym wypadku najbardziej pożądani są oczywiście gubernatorzy, mający doświadczenie w zarządzaniu dużymi skupiskami ludności. O nich nie musisz się specjalnie martwić, będą się do Ciebie zgłaszać stosunkowo często.

Jeśli chodzi o badania, liczba punktów, jaką otrzymujesz jest absolutnie niewystarczająca do przeprowadzenia wszystkich możliwych badań, często trzeba więc wybierać pomiędzy różnymi technologiami bojowymi a pokojowymi. Z tych ostatnich najistotniejsze są badania dotyczące rozwoju planet oraz cywilizacji. Jest tak dlatego, że bezpośrednio wpływają na rozwój Twoich siedlisk poprzez zwiększenie morale lub sumy zbieranej z podatków. Generalnie zalecałbym przede wszystkim wybranie wszystkich projektów dotyczących planet, potem zaś warto zabrać się za technologie statków kosmicznych. Dotyczą one nie tylko jednostek bojowych, ale również np. sprawności wydobycia rudy, co również nie jest bez znaczenia. Jeśli chodzi o broń, wydaje się celowe dokonanie kilku odkryć w każdej z czterech głównych dziedzin. Umożliwi Ci to budowanie różnorodnej floty i przekonanie się, które rodzaje wojsk są najlepsze. Podczas prowadzenia wojny lepiej jest jednak po przetestowaniu maszyn wybrać jedną gałąź produkcji i na niej się skupić, co pozwoli Ci na budowę dużych i świetnie uzbrojonych jednostek konkretnego rodzaju. Osobiście polecam technologię kwantową oraz jonową, która daje możliwość budowania bardziej zaawansowanych jednostek. Technologie szpiegowskie są o tyle przydatne, że pozwalają na wykrywanie szpiegów na Twoich planetach, a poza tym są niezbędnym elementem kampanii ofensywnej na system wroga.

GARŚĆ PORAD

Podczas wydawania poleceń ruchu uważaj, aby trzymać swoje jednostki z daleka od centralnej gwiazdy układu. Umieszczenie ich zbyt blisko słońca powoduje natychmiastowe zniszczenie oddziału. Czujność należy podwoić, gdy znajdujesz się w systemie z bardziej aktywną gwiazdą, która ma większy zasięg niszczenia.

W wielu układach w przestrzeni znajdują się niewielkie szare chmury. Są to obłoki gazu i pola asteroidów atakujące pancerz Twoich jednostek, staraj się zatem je omijać, bowiem mogą niepotrzebnie zmniejszyć Twoje zdolności bojowe. Nie musisz się natomiast bać wysyłać tam kopalnie, które właśnie w takich miejscach wydobywają surowce.

W momencie rozpoczęcia walki zawsze zatrzymuj grę. Dzięki temu będziesz mógł spokojnie wydać rozkazy i przyjrzeć się atakującym siłom. Po wydaniu poleceń można nawet przyspieszyć czas czterokrotnie i zobaczyć efekty swojej pracy.

Jeśli w czasie bitwy otrzymasz komunikat, iż jeden z Twoich bohaterów został ranny, możesz być pewien, że eskadra, którą dowodził, została właśnie zniszczona, on sam jest zaś w drodze do sztabu. Jest to znak, iż natychmiast trzeba rozpocząć budowę nowego oddziału.

Kiedy zakończysz już badania w konkretnej misji (z braku punków naukowych) powinieneś na każdej planecie przesunąć wszystkich specjalistów do produkcji, dzięki czemu przyspieszysz budowę wszystkiego, co potrzebne.

Czytaj uważnie tekst dotyczący odprawy i zawierający cele misji. Czasami zadania, jakie musisz wykonać nie są opisane w sposób dostatecznie jasny. Np. budowa bazy wojskowej MK-1 wymaga od Ciebie wybudowania stacji kwantowej (żadna inna nie powoduje ukończenia misji!).

Decydując się na budowę czegoś dużego musisz być świadomy, iż w tym czasie planeta nie będzie mogła zmienić profilu produkcji (bo wówczas czas spędzony na wznoszeniu poprzedniej, niedokończonej struktury będzie stracony!). Jest to szczególnie ważne podczas misji, w których toczy się nieustanną walkę.

Warto przekierowywać produkcję statków na planety znajdujące się najbliżej miejsca walk, co nie tyle przyspieszy ich wchodzenie do akcji (lot w kierunku planety trwa tyle samo, co zwykle), lecz pozwala zautomatyzować nieco proces produkcji i odciążyć Cię od tego przykrego obowiązku.

Podczas poszukiwania wrogich jednostek lub ich baz znajdujących się w głębokiej przestrzeni dobrze jest zastosować metodę efektywnego przeczesywania. Oddziały poruszające się tyralierą w niewielkim oddaleniu od siebie mają większą szansę coś zobaczyć.

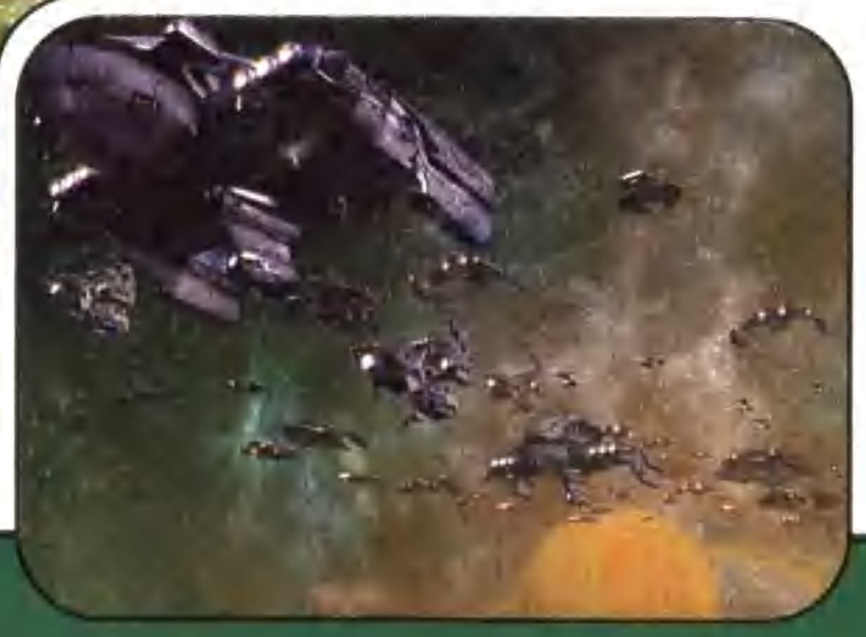
GALAKTYCZNA WOJNA

Na pierwszy rzut oka **Hegemonia** nie daje zbyt dużych możliwości, jeśli chodzi o dowodzenie wojskami podczas starcia, jednak można tu co nieco zdziałać. Najpierw zajmijmy się kontrolowaniem sytuacji na mapie strategicznej. Jest ona co prawda trójwymiarowa, spokojnie jednak można ją sprowadzić do rzutu na płaszczyznę, wysokości nie mają tu bowiem krytycznego znaczenia dla powodzenia operacji. Problem stanowi natomiast rozdzielenie własnych sił pomiędzy lokacje, zwłaszcza gdy misja obejmuje wiele systemów gwiezdnych. Przede wszystkim nie należy rozdzielać przesadnie oddziałów. Przeciwnik niemal zawsze dysponuje przewagą liczebną, jedyną zatem metodą skutecznego stawienia mu czoła jest skupienie swoich jednostek w jednym lub dwóch miejscach i w ten sposób odpieranie ataków do momentu, kiedy kontruderzenie będzie możliwe.

Jak łatwo zauważyć, przez większą część rozgrywki będziesz musiał się bronić, co jest o tyle nieprzyjemne, że ataki sił przeciwnika należą do systematycznych i niebezpiecznych. Jak zatem nie dopuścić do zbyt dużych strat we własnych szeregach oraz na podległych koloniach? Pierwszym punktem niezbędnym w takiej sytuacji jest ustalenie, skąd nieprzyjaciel nadchodzi. Jeśli do bronionego systemu dostaje się przez tunel podprzestrzenny, dobrze jest otoczyć go własnymi eskadrami. Wówczas zaraz po dokonaniu skoku czeka go niemiła niespodzianka. W ten sposób można zlikwidować potężniejsze siły od własnych nie tracąc ani jednego okrętu! Cała metoda ma tylko jedną, ale za to dość poważną wadę. Punkty skoku są zwykle oddalone od najbliższej planety na tyle, że kłopotliwym staje się wymiana uszkodzonych statków na nowe. Jak wiadomo, eskadra, która straciła jakieś jednostki, aby uzupełnić stan liczebny musi udać się w bezpośrednie sąsiedztwo planety, na powierzchni której odbywa się produkcja. Co więcej, w momencie wydania fabrykom rozkazu uzupełnienia wojsk w wybranym oddziale, zostaje on unieruchomiony do momentu zakończenia operacji. Z tego powodu napraw należy dokonywać wyłącznie w chwilach spokoju pomiędzy atakami wroga, kiedy można spokojnie nadwyrężone eskadry odesłać na tyły. Podkreślę, że utrzymywanie przy życiu oddziałów jest znacznie bardziej ekonomiczne od ciągłego tracenia ich i wymieniania na nowe. Każda jednostka zdobywa bowiem doświadczenie podczas starć i z czasem jej wartość bojowa znacząco rośnie. Z tego powodu każde starcie trzeba uważnie obserwować i kiedy stan liczebny takiego oddziału spadnie o połowę, postarać się ewakuować go z niebezpiecznego obszaru. W żadnym wypadku nie należy tego jednak robić w czasie bitwy, kiedy oddział jest atakowany (widać to po tym, że jego nazwa pulsuje na czerwono). Wycofywanie eskadry w tym momencie nie spowoduje zmniejszenia obrażeń jej zadawanych, za to zmniejsza Twoją siłę ognia. Odesłanie wojsk na tyły powinno odbywać się wyłącznie po zakończeniu walki. Przeciwnik dostający się do Twojego systemu może spróbować sztuczki, w wyniku której uda mu się zniszczyć większość Twoich sił. Jeśli pierwsze wrogie eskadry zaczną uciekać a Twoje siły za nimi podążą, następni agresorzy będą mieli większe pole manewru i mogą zagrozić tym jednostkom, które zostały na miejscu. Z tego powodu należy bezwzględnie pilnować skupienia swoich jednostek i nie dopuszczać do pościgów za pojedynczymi przeciwnikami.

Dużo wygodniejszym rozwiązaniem jest bronienie swojego terytorium w pobliżu atakowanych planet. Tutaj sprawa jest prostsza, bo zarówno glob, jak i przestrzeń orbitalna dysponują potencjałem obronnym. Flota skupiona w bezpośrednim sąsiedztwie planety będącej celem ataków może zostać bez większego problemu naprawiona i wzmocniona. To samo dotyczy stacji bojowych i obrony naziemnej, która, jak się okazuje, jest bardzo skuteczna przeciwko większym statkom. Przeciwwskazaniem do prowadzenia obrony w pobliżu kolonii jest niebezpieczeństwo bombardowania, które może doprowadzić do zniszczenia struktur i śmierci mieszkańców. Poza tym w przypadku braku funduszy obrona kolonii nie będzie działać. Dlatego też, jeśli to tylko możliwe, radzę jednak przechwytywać najazdy przeciwnika w pewnym oddaleniu od własnego zaplecza.

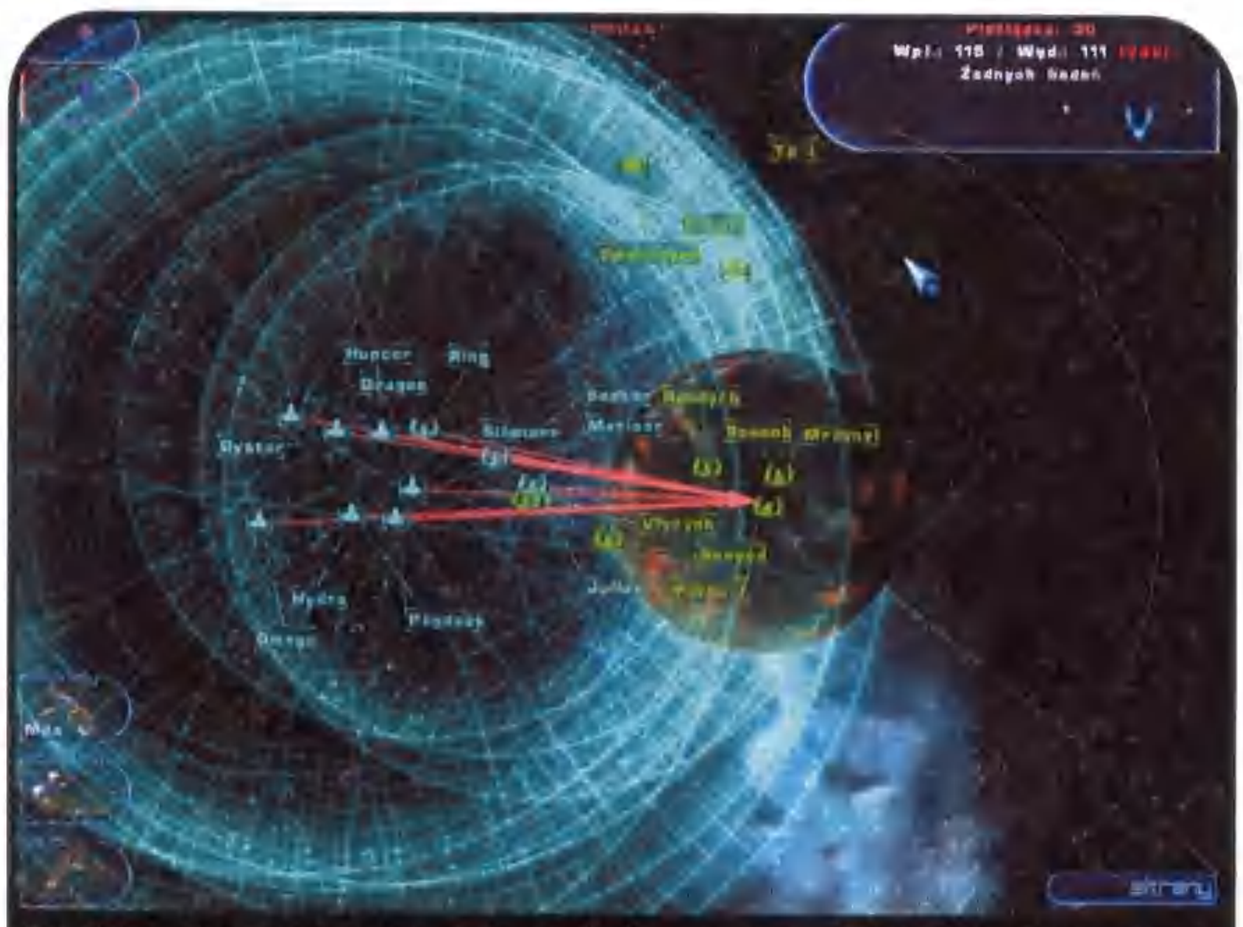
Ofensywa jest naturalnym następstwem wzmocnienia własnych szyków do stopnia pozwalającego na roz-



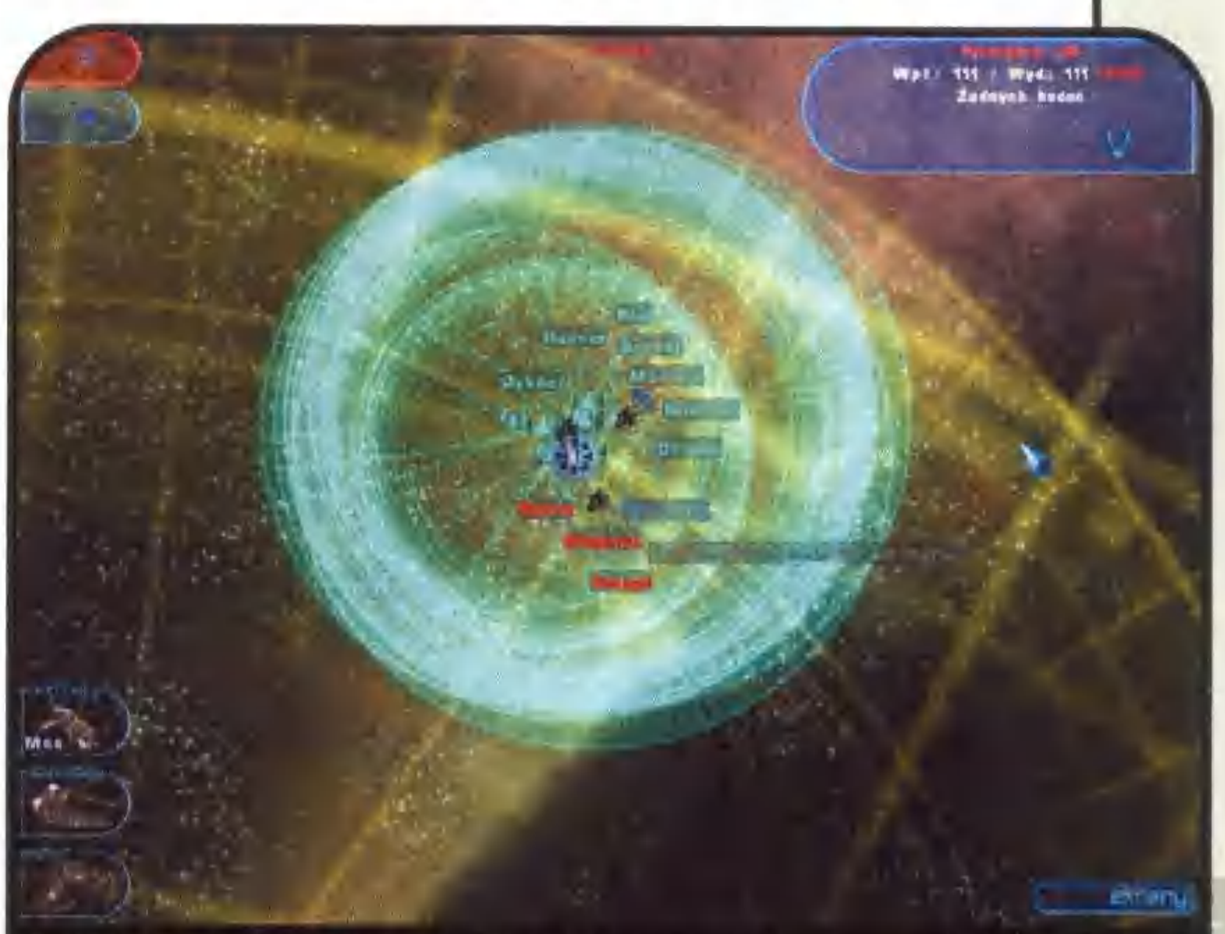
prawienie się z agresorami. W wielu misjach można spróbować ataku od samego początku, kiedy nieprzyjaciel nie jest jeszcze przygotowany do ofensywy od strony produkcyjnej (w kilku pierwszych zadaniach z udziałem piratów jest to wyjątkowo skuteczna taktyka). W przypadku Obcych zawsze jednak należy upewnić się, że siły obrony planetarnej nie są zbyt duże. W przypadku gdy na powierzchni zamontowano działa, należy od natychmiastowego ataku odstąpić do momentu zgromadzenia posiłków. Atakowanie nieprzyjacielskich systemów nie należy do zajęć prostych ani przyjemnych. Przede wszystkim należy zatrzymać wszystkie oddziały przeciwnika, które zmierzają w kierunku Twoich kolonii. Blokowanie punktu skoku jest skuteczną metodą, jednak podczas ofensywy większość Twoich jednostek musi znajdować się po drugiej stronie, nie będąc w stanie powstrzymać tych oddziałów oponenta, które zechcą jednak dokonać skoku. Z tego powodu nie da się zaatakować zaplecza wroga wszystkimi dostępnymi siłami. Należy wydelegować dużą grupę uderzeniową, złożoną z możliwie dużych i silnych jednostek (ostrzał planety zawsze takich wymaga). Przed atakiem na wybrany glob dobrze jest przekonać się o jego możliwościach obronnych dzięki usługom świadczonym przez szpiegów. Każdy, nawet najmniej utalentowany agent dostarczy wymaganych informacji, tj. czy na powierzchni znajdują się działa, one to bowiem stanowią główne i jedyne zagrożenie dla atakujących.

Kiedy już dysponujesz potrzebnymi danymi, warto również pokusić się o poczynienie szkód, co byłoby doskonałym wstępem do inwazji. Głównym celem są oczywiście działa, jednak zniszczenia ich może dokonać jedynie doświadczona jednostka szpiegowska, najlepiej z odpowiednim bohaterem na pokładzie. Podczas ataku kłopot sprawiają wrogie oddziały, które idą na odsiecz planecie. Należy tutaj wyznaczyć kilka statków do bombardowania, pozostałe zaś powinny się zająć niszczeniem obrońców. Gdyby atakowany glob rozpoczął budowę statków wojennych, należy je wszystkie zniszczyć, zanim opuszczą doki. W przeciwnym wypadku trzeba będzie i tak z nimi walczyć, tym razem jednak będą mogły do Ciebie strzelać. Bombardowanie rozwiniętej planety trwa zwykle dość długo i kończy się przejęciem kolonii, którą trzeba później utrzymać. Jest to drugi trudny moment, bowiem ta właśnie planeta stanie się obiektem ataku wszystkich nieprzyjacielskich sił w układzie, nie da się zaś napastników przechwycić w bezpiecznej odległości od kolonii. W celu obniżenia zdolności produkcyjnych przeciwnika dobrze jest znaleźć jego okręty handlowe i kopalnie. Zniszczenie tych obiektów zmniejszy znacząco budżet Obcych i spowolni produkcję statków. Twoi szpiedzy powinni jednocześnie badać następną planetę, którą trzeba jak najszybciej przejąć. Po zdobyciu drugiej bazy bitwa zwykle zbliża się ku końcowi, bowiem przeciwnik nie jest już w stanie zasypywać Cię swoimi wojskami.

Warto powiedzieć kilka słów na temat możliwości dowodzenia oddziałem w czasie akcji. Jest tego niewiele, można bowiem jedynie wskazać cel ataku oraz jego charakter. Generalnie prawie zawsze opłaca się oddziałom postawa agresywna, co oznacza, że rzucają się do walki nie dbając o własne bezpieczeństwo. Ich skuteczność wtedy rośnie, choć pojawia się poważne ryzyko, że zostaną zniszczone. Posiadając kilka doświadczonych jednostek można również wprowadzać do walki nowe oddziały, które będą walczyć ostrożniej do czasu aż uzyskają niezbędne doświadczenie. Agresywna postawa w przypadku doświadczonych eskadr (na poziomie 4. i wyższych) jest dość bezpieczna, co oznacza, że przy umiejętnym kierowaniu bitwą nie będziesz ponosić strat. To ostatnie osiąga się wskazując swoim ludziom indywidualne cele. Aby pozbyć się wrogiego oddziału należy go atakować w stosunku liczebnym przynajmniej 3:1 (choć wobec większych jednostek nawet 5:1 nie jest liczbą wygórowaną). Walcząc w przewadze staraj się rozdzielić zadania dla każdego oddziału – w dużych jednostkach trzeba zniszczyć przede wszystkim broń, w małych wystarczy strzelać w kadłub. Jeśli coś ścigasz, celuj w silniki, choć tą ostatnią opcję wykorzystuje się raczej rzadko. ❐



Przebieg ataku na planetę wroga. Jedna grupa podchodzi do globu, druga osłania ją eliminując obrońców. Nad powierzchnią znajduje się też szpieg dokonujący sabotażu. Należy trzymać się blisko planety, nie ruszać dalej aby uniknąć ataku np. stacji bojowej.



Oto przykład zablokowanego korytarza podprzestrzennego. Dookoła roi się od sojuszniczych jednostek, kilka baz wojskowych stanowi dodatkowe zabezpieczenie. Każdy przeciwnik, który się tutaj pojawi, musi zostać zniszczony. Szczątki zbiera specjalny statek.

rozwiązania

COMMAND & CONQUER: GENERALS

Dengar

Wspaniała strategia czasu rzeczywistego C&C: Generals przykuła mnie do komputera na bardzo długo. Oto garść porad i refleksji na temat najskuteczniejszej taktyki walki i jak najbardziej bezbolesnego ukończenia kampanii. C&C oferuje w trybie kampanii możliwość gry jedną z trzech stron konfliktu: USA, Global Liberation Army oraz Chinami. Optymalna strategia musi być dopasowana do charakterystyki poszczególnych armii, dlatego dotyczący tego poradnik podzielony jest na trzy części.

SIGNUM SPECIFICUM C&C:GENERALS – WALKI ULICZNE

Pamiętaj, że najlepsze efekty przynosi prowadzenie zróżnicowanej armii. Mimo że **C&C** to rasowy RTS i wiele w nim uproszczeń, to jednak zachowano w grze pewne odniesienia do rzeczywistych warunków współczesnej wojny. Spora ilość misji w kampanii oraz pojedynczych pojedynków toczy się w miejskiej scenerii. To właśnie należy przede wszystkim wykorzystać. Najtańszymi i uniwersalnymi dla wszystkich stron jednostkami są żołnierze piechoty wyposażeni w broń automatyczną lub wyrzutnie RPG. Skoro zatem istnieje możliwość opanowywania budynków i prowadzenia z nich ostrzału, należy je jak najszybciej zająć.

Optymalnym rozwiązaniem jest tworzenie grup 7-8 żołnierzy i umieszczanie ich w budyneczkach. Najwygodniej tworzyć grupy jednakowo uzbrojone. Ważne aby sąsiadowały ze sobą odpowiednio – oddział RPG i zwykłych żołnierzy. Wbrew pozorom takie rozwiązanie jest niezwykle efektywne, ponieważ komputer wysyła do ataku określone z góry grupy uderzeniowe. Pojazdy na wąskich ulicach poruszają się pojedynczo, a budynki mają sporą wytrzymałość i zapewniają rewelacyjną ochronę. Należy tylko pamiętać, aby po każdym ataku naprawiać uszkodzenia.

ULEPSZENIA DOSTĘPNE DLA CHIN

Broń bazująca na ogniu zadaje o 25% większe obrażenia	*War Faktory*
Red Guard mogą zajmować budynki	*Barracs*
Broń maszynowa zadaje o 25% więcej obrażeń	*War Faktory*
MIG-i naprawiane o 25% szybciej	*Airfield*
Pole minowe wokół budynku	*Każdy budynek*
Horde Bonus zwiększony o 25%	*Propaganda Center*
Overlords i Battlemaster poruszają się o 25% szybciej	*Nuke Silo*
Reaktory mogą pracować z wydajnością 150% za cenę zmniejszania HP	*Nuclear Reactor*
Minimapa całego obszaru	*Command Center*
Leczenie jednostek Propaganda	*Propaganda Center*
Battlemaster i Overlord zadają o 25% większe obrażenia	*Nuke Silo*

TROCHĘ EKONOMII

Jak w każdym RTS-ie, pierwszym krokiem w zdecydowanej większości misji, jest założenie bazy. USA i Chiny muszą posiadać struktury dostarczające energię, zatem pierwsze elektrownie należy budować równocześnie z Command Center. Stany Zjednoczone nie muszą przejmować się specjalnie odległością bazy od zasobów – ich pojazdy są niezwykle efektywne i szybko pokonują nawet spore odległości od składu zapasów.

Generalnie, właściwie w każdej misji, wyszukać można optymalne miejsca dla stworzenia linii obrony bazy. Pamiętaj, o ile to możliwe, aby oddalić struktury obronne od serca bazy. Komputer wykorzystując SCUD Storm czy atak nuklearny (w jednej z misji) – niszczy najpierw linie obrony, zatem sensownie oddalić jest epicentrum uderzenia od swych głównych zabudowań. Pamiętaj też, że w trybie wieloosobowym przeciwnik będzie mógł użyć swego specjalnego ataku tylko na obszarze, który został wcześniej „odkryty". Dlatego broń dostępu do najcenniejszych budynków i wykorzystuj samobójczy zwiad do poznania lokalizacji struktur przeciwnika. Nie koncentruj elektrowni na jednym obszarze, bo skuteczny atak wyłączy działanie kluczowych budynków. Poluj na jednostki „robotnicze" – w każdej z armii są one bardzo słabe, a ich neutralizacja potrafi rozbić cykl produkcyjny przeciwnika.

KAMPANIE TRYBU POJEDYNCZEGO GRACZA

USA

Najprzyjemniej gra się według mnie USA. Wynika to z widocznej w grze przewagi technologicznej oraz mnogości wspaniałych jednostek powietrznych.

W mojej ocenie USA ma najwięcej znakomitych jednostek, a do wyboru są dwie, właściwie równorzędne strategie. Po pierwsze można skoncentrować się na siłach pancernych. Zaletą tego rozwiązania jest szybkość zastosowania i względna taniość. Druga możliwość to koncentracja na siłach powietrznych. Takie rozwiązanie jest droższe, nieco trudniejsze ale bardziej finezyjne.

Niewiarygodną skuteczność ma pancerna grupa uderzeniowa złożona z Crusaiderów i Tomahawk Missile Luncherów. Zresztą te ostatnie – TML są bardzo przydatne w obronie. W zasadzie obronę kluczowych miejsc zapewniają 3 zestawy wyrzutni rakiet Patriot ale... zdarza się że GLA wysyła do boju Buggie z rakietami, które rozwalają Patrioty nie wchodząc w ich zasięg. Dlatego warto przyuważyć miejsce, z którego Buggie prowadzą ostrzał i ustawić dwa TML na ogień ciągły nakierowany na to miejsce. 4-6 TML ustawionych na ogień ciągły „przykrywa" spory obszar kurtyną ognia, która jest po prostu nie do przejścia. Ponieważ komputer atakuje zawsze z tych samych kierunków, pozostaje tylko je zidentyfikować, ustawić

ULEPSZENIA DOSTĘPNE DLA GLA

Wzmacnia siłę Anthraxu o 25%	–
Wszyscy w tłumie uzbrojeni w AK-47	*Palace*
Broń maszynowa wzmocniona o 25%	*Palace*
Rakiety mają o 25% wzmocnioną moc	*Black Market*
Buggy mają o 25% większy zapas rakiet	*Black Market*
Rebels są niewidoczni dopóki nie atakują lub nie przejmują budynku	*Black Market*
Rebels mogą przejmować budynki neutralne lub wroga	*Palace*
Auto reperowanie wszystkich pojazdów	*Barracs*
Radar Van może odkrywać na kilka sekund mgłę wojny	*Black Market*
Scorpiony uzbrojone w rakiety	–
Scorpiony Maraudery strzelają pociskami z bronią biologiczną	*Mars Dealer Palace*

ULEPSZENIA DOSTĘPNE DLA USA

Wszystkie jednostki zadają o 20% więcej obrażeń, dodatkowe działa do obrony bazy	*Battle plan (SC)*
Mur wokół Strategy Center. Wszystkie jednostki mają pancerz wzmocniony o 20%	*Battle Plan (SC)*
Detektory jednostek stealth w S.C. Jednostki mają zasięg widzenia o 20% większy	*Battle Plan (SC)*
Wszystkie jednostki uzyskują stopień weterana dwa razy szybciej	*Strategy Center*
Rangers mogą zajmować budynki	*Barracs*
Odkrywa wszystkie wrogie jednostki na 2 minuty	*Detention Camp*
Paladyn i Crusader Tanks 25% mocniejszy pancerz	*Strategy Center*
Podwójna wydajność energetyczna	*Power plant*
O 25% wzmocniony pancerz wszystkich automatów	*Strategy Center*
Alternatywna możliwość używania granatów lub zwykłej broni	*Barracs*
Odkrywa część mapy na krótki okres czasu	*Command Center*
Raptory i Stealth fightery zadają o 25% więcej obrażeń	*Airfield*
Comanche mogą prowadzić ogień zaporowy	*Airfield*
Automat, który zwiększa zasięg widzenia czołgu i odkrywa jednostki stealth	*każdy czołg*
Automat, który naprawia czołg i wyposażony jest w karabin automatyczny	*każdy czołg*
Humvee uzbrojone w rakiety	*War Factory*

rozwiązania

BOJOWE JEDNOSTKI CHIŃSKIEJ ARMII

Nazwa jednostki:	Koszt:	Silny przeciw:	Słaby przeciw:	Wymagania, specjalne zdolności:
Red Guard	300	Piechocie	Lekkim pojazdom	Horde Bonus
Tank Hunter	300	Czołgom	Piechocie	Horde Bonus, TNT attack
Hacker	625	Budynkom	Piechocie, pojazdom	„Wyłączanie" budynków, hackowanie funduszy
Black Lotus	1500	Budynkom, pojazdom	skautom	Przejmowanie budynków, kradzież funduszy, unieruchamianie pojazdów
Battle Master	800	Czołgom, budynkom	Pociskom, samolotom	Horde Bonus
Troop Crawler	1400	Piechocie, budynkom	Czołgom, samolotom	Wykrywanie jednostek stealth, 8 piechurów
Dragon Tank	800	Piechocie, budynkom	Czołgom, samolotom	Możliwość podpalania i burzenia budynków
Gatting Tank	800	Piechocie, samolotom	Czołgom	–
Inferno Cannon	900	Obronie baz	Czołgom, samolotom	Fire Storm
Overlord	2000	Piechocie,pojazdom, budynkom	Pociskom rakietowym	–
Nuke Cannon	1600	Budynkom, piechocie	czołgom, samolotom	GP1
MIG	1000	Czołgom, lekkim pojazdom	jednostkom przeciw lotniczym	Fire Storm

BOJOWE JEDNOSTKI ARMII USA

Nazwa jednostki	Koszt:	Silny przeciw:	Słaby przeciw:	Wymagania, specjalne zdolności:
Ranger	225	Piechocie	Lekkim pojazdom	–
Missile Defender	300	Czołgom, samolotom	Piechocie	–
Colonel Burton	1500	Piechocie, budynkom	Skautom	Wysadzanie budynków, wspinanie na skały, tylko jedna jednostka na raz
Pathfinder	600	Piechocie	Skautom	GP3, niewidzialność
Crusader Tank	900	Pojazdom, budynkom	Pociskom, samolotom	–
Tomahawk	1200	Obronie bazy	Pociskom, samolotom, czołgom	–
Ambulance	600	–	Czołgom, samolotom, pojazdom, pociskom	leczenie, oczyszczanie terenu ze skażenia
Humvee	700	Piechocie	Czołgom	–
Paladin	1100	Czołgom, budynkom, pociskom	Samolotom	GP1
Raptor	1400	Samolotom, pojazdom	Jednostkom przeciw-lotniczym, pociskom	–
Comanche	1500	Czołgom, lekkim pojazdom	Jednostkom przeciw-lotniczym, pociskom	–
Aurora	2500	budynkom	Myśliwcom, jed. prze-ciwlotniczym, pociskom	–
Stealth fighter	1600	Obronie bazy	Myśliwcom	GP1

zestaw obronny i można całkowicie zapomnieć o obronie.

Do działań defensywnych w wariancie pancernym tworzysz dwie grupy pod skrótami klawiszowymi – 7-11 czołgów i tyleż samo TML. Wszystkim dodajesz Drony i przechodzisz wszelkie umocnienia GLA bez problemu.

W całej kampanii USA nie zdarzyło się aby taka taktyka zawiodła. Pamiętaj tylko aby, w razie silnych umocnień, nie pchać wszystkich do ataku, a podprowadzić nieco bliżej czołgi (ale nie atakować) i zniszczyć cele za pomocą TML. W zabudowaniach nie spiesz się, tylko likwiduj potencjalne kryjówki z dystansu za pomocą TML.

Jeśli korzystasz z wariantu ataku lotniczego zabezpiecz bazę i stwórz 2-3 lotniska z Aurorami. Nie ma sensu inwestować w inne samoloty. Pamiętaj, że Aurory, dopóki nie przeprowadzą ataku, są praktycznie niewrażliwe na próby zestrzelania ze względu na swą szybkość. Za to powracając na lotnisko, poruszają się stosunkowo wolno. Dlatego kluczowa jest kolejność wybierania celów. Najpierw twórz bezpieczne „korytarze" do serca wrogiej bazy. Przy trzech lotniskach praktycznie cały czas prowadzisz naloty (4 bombowce – jeden skrót klawiszowy).

W moim przekonaniu nie ma co inwestować w Paladiny, piechotę, Humvee, Comanche (poza misją 4). W praktyce nigdy nie wykorzystałem bohatera USA (Colonel Burton). O wiele szybciej i łatwiej jest zniszczyć wroga zmasowanymi atakami.

Ze specjalnych, generalskich bonusów wybieraj zawsze atak Thunderboltów (maksymalnie wzmocniony), Air Fuel Bomb. Jeśli dysponujesz jeszcze punktami, to decyduj się na desant Rangersów i bezzałogowy pojazd zwiadowczy. Pamiętaj, że warto o chwilę cierpliwości aby przeprowadzić skomasowany atak. Najpierw zmiękczenie linii obronny jednostkami polowymi, Thunderboltami eliminujesz najgroźniejsze ognisko oporu,

desant Rangers (warto umieścić ich w budynku), teraz Air Fuel Bomb i właściwie pozostaje tylko posprzątać.

GLA

Słabością GLA jest właściwie brak sensownych sił pancernych. Według mnie żaden z dostępnych ciężkich pojazdów, nie jest specjalnie atrakcyjny. W zamian za to GLA ma najlepsze, szybkie lekkie pojazdy – Technical i Buggie.

GLA nie jest również w stanie „zamurować" swej bazy tak jak USA. Trzeba postawić zatem na mobilność. GLA Tunnels mimo działka i dwóch piechurów z RPG, nie są w stanie właściwie nikogo powstrzymać. Nieco lepsze są gniazda Stingerów. Tak czy inaczej, podstawą obrony baz zawsze powinna być piechota. Trzeba utworzyć przynajmniej trzy grupy piechoty z RPG i bronią maszynową. Jedną grupę RPG wprowadź do tuneli – wyjście z nich we wszystkich miejscach narażonych na atak. Pamiętaj, że komputer atakuje ze stałych kierunków, zatem warto to wykorzystać. O ile tylko możliwe, resztę piechoty upakuj w okolicznych budynkach. Komputer atakując oddziałami pancernymi przede wszystkim stara się rozjechać piechotę, zatem jeśli nie ma w pobliżu budynków, wybuduj „mur" ze względnie tanich gniazd Stingerów. Przeciwnik skoncentruje na nich ogień, a Ty w tym czasie spokojnie go rozstrzelasz ukrytą za nimi piechotą.

Jak już wspomniałem broń pancerna GLA nie jest najlepsza. Atak przeprowadzać należy 2 grupami 9-11 Technical. W pogotowiu trzymaj trzecią grupę – złożoną z Buggie (7-10). W razie napotkania poważniejszych sił pancernych Technical uciekają korzystając ze swej szybkości, a Buggie z dystansu wykańczają przeciwnika. Ciężarówek wypełnionych ładunkami używaj jedynie wobec zgrupowań pancernych przeciwnika. Są zbyt drogie, aby z ich pomocą niszczyć wrogie budynki. Efektownie wygląda w akcji Mob, ale mimo pozornej siły, ta jednostka jest niezwykle podatna na ostrzał z karabinu maszynowego. Taktyka ataku – Technical i Buggie ma jeszcze jedną, dodatkową zaletę – jest bardzo tania i można ją szybko zrealizować.

Warto jeszcze wspomnieć o samobójczych atakach. O ile ciężarówki odradzam, o tyle grupka piechurów samobójców jest naprawdę skuteczna. Pamiętaj tylko, aby posyłać ich w grupach nie mniejszych niż 5 i poprzedzać kilkoma zwykłymi terrorystami traktowanymi jako mięso armatnie.

Ze specjalnych zdolności polecam wybór opcji tworzenia Technical jako weteranów. Poza tym zwiększony bonus za zniszczone jednostki przeciwnika (maksymalny poziom), naprawa pojazdów i desant terrorystów. Ten ostatni jest szczególnie przydatny. GLA nie dysponuje siłami powietrznymi, zatem trudno jest wyeliminować szybko kluczowe struktury przeciwnika (pozwalające na atak nuklearny, bombardowanie strategiczne, itp.). W takiej sytuacji warto jest desantować terrorystów, którzy dysponują napraw-

JEDNOSTKI BOJOWE GLOBAL LIBERATION ARMY

Nazwa jednostki:	Koszt:	Silny przeciw:	Słaby przeciw:	Wymagania, specjalne zdolności:
Rebel	150	Piechocie	Lekkim pojazdom	–
RPG Trooper	300	Czołgom	Piechocie	–
Terrorist	200	Budynkom, czołgom	Piechocie, pojazdom	samobójczy atak
Angry Mob	800	Piechocie, pojazdom	Ogniowi, toksynom, Flashbang Granades	–
Hijacker	400	Czołgom, pojazdom	Piechocie, skautom	GP3, może przejmować wrogie pojazdy
Jamen Kell	1500	Piechocie, pojazdom	Skautom	niewidoczny, snajper
Scorpion	600	Lekkim pojazdom	Czołgom, samolotom	–
Technical	500	Piechocie	Czołgom, samolotom	–
Radar Van	500	–	Czołgom, samolotom, pojazdom	odkrywa mapę i niewidzialne jednostki
Quad Cannon	700	Samolotom, pojazdom	Czołgom	–
Toxin Tractor	600	Piechocie	Czołgom, samolotom	może zakażać teren
Rocet Buggy	900	Budynkom, czołgom, pojazdom	Czołgom	–
Marauder Tank	800	Budynkom, pojazdom	Czołgom, samolotom	GP1
Bomb Truck	1200	Czołgom, budynkom	Skautom	upodabnia się do jednostek wroga, samobójczy atak
SCUD Launcher	1200	Budynkom, piechocie	Czołgom, samolotom	GP1

rozwiązania

GARŚĆ PORAD

ZANIM ZOSTANIESZ GENERAŁEM

Pamiętaj, że najgroźniejsza jest broń specjalna. Dlatego przede wszystkim skoncentruj się na zlokalizowaniu i zniszczeniu kluczowych dla jej użycia budynków. Jeśli widzisz komunikat o ataku bronią masowego rażenia, rozprosz od razu swe jednostki.

Pamiętaj, że dopóki przeciwnik nie odkryje mgły wojny nad Twoją bazą, nie będzie mógł użyć przeciw Tobie wielu skutecznych broni (masowego rażenia, nalot, desant).

Pilnuj swych cennych, ciężkich jednostek. Jeśli zostaną zaatakowane przez jednostkę o większym zasięgu, samodzielnie nie odpowiedzą ogniem.

Kluczową kwestią jest pozyskiwanie surowców. Spróbuj zdezorganizować linie zaopatrzeniowe przeciwnika poprzez desant.

Zawsze korzystaj z osłony budynków.

Pamiętaj, że zapasy się kończą i trzeba zostawić sobie zapas gotówki na postawienie następnego centrum zaopatrzeniowego.

Stosuj jak najczęściej opcje automatycznego ognia nakierowanego na ścieżki, jakimi poruszają się oddziały kierowane przez komputer.

dę sporą siła ognia. W przypadku gdy serce bezy jest zbyt silnie bronione, atakuj elektrownie – brak zasilania zatrzyma czas do następnego ataku specjalnego. Z ulepszeń niezwykle ważne jest wzmocnienie siły ognia karabinów maszynowych (jeśli walczysz Technical) i automatyczna naprawa wszystkich pojazdów.

SCUD storm jest nieco słabszy od strategicznego bombardowania, jakim dysponuje USA. Sprawdza się pod warunkiem zbudowania 2-3 wyrzutni rakiet. W innym przypadku zniszczenia nie są całkowite, a uszkodzone budynki dosyć szybko naprawiane. Na koniec jeszcze jedna rada – drogi do swej bazy, za wyjątkiem jednej skaź za pomocą Toxic Tractor. SI nie jest zbyt rozgarnięta, zatem możesz liczyć na zadanie strat przeciwnikowi, zanim ten dotrze do bazy.

CHINY

Chińczycy nie dysponują szczególnie zaawansowaną technologicznie bronią, ani tak pomysłowymi jednostkami jak GLA.

Obrona chińskiej bazy wydaje się prosta. Wieżyczki z karabinami maszynowymi właściwie załatwiają problem piechoty i samobójców (trzy w zupełności wystarczą, aby powstrzymać każdy atak. Obronę przed wojskami pancernymi zapewnią 2-3 schrony z piechurami wyposażonymi w RPG.

Niestety z innymi jednostkami nie jest tak wesoło. Z wojsk pancernych właściwie używać warto Dragonów. Są to także dobre jednostki defensywne, o ile ustawi się je na ogień ciągły i ustanowi dosyć szerokie pole ostrzału napalmem. Niewątpliwie najlepszą jednostką ofensywną w grze jest Overlord. Ma niesamowitą siłę ognia i wytrzymałość. Jeden taki jest w stanie skutecznie walczyć z kilkunastoma jednostkami przeciwnika naraz. Niestety trudno tworzyć duże grupy Overlordów z racji ich ceny i powolności. Wydaje się, że optymalnym zestawem są trzy takie maszyny, (dwie z Gatting gun i jedna z Propaganda Tower). Można oczywiście postawić na hordy innych jednostek, ale nie jest to wygodne rozwiązanie i według mnie nie rekompensuje tego nawet Hodre bonus.

MIG-i jako maszyny myśliwsko-bombowe nie mogą równać się siłą ognia z Aurorami. Z tego względu odradzam tylko powietrzne ataki. Ewentualnie łączyć można nalot dwóch grup MIG-ów (jedna grupa – jeden cel – to gwarantuje Fire Storm i dodatkowe zniszczenia) z ostrzałem artyleryjskim. MIG-i najlepiej sprawdzają się jednak jako samoloty wsparcia i do walki polowej, lecz nie niszczenia budynków.

Ciekawymi jednostkami są hakerzy. Według mnie najlepszym ich wykorzystaniem jest hakowanie systemu przeciwnika i uzyskiwanie tym sposobem dodatkowych funduszy. Pamiętaj tylko aby rozproszyć ich na tyłach bazy, by w razie ataku bronią masowego rażenia nie stracić ich wszystkich.

Najpoważniejszą bronią jaką dysponują Chiny jest broń nuklearna i kluczem do sukcesu jest jak najszybsze jej wynalezienie. Nie trać jej dla odniesienia taktycznego zwycięstwa. Należy wybrać newralgiczny cel jakim jest Strategic Command, Commad Center lub zgrupowanie elektrowni. Właściwie o ile udało Ci się przeprowadzić jeden skuteczny atak nuklearny – załatwia on cała rozgrywkę. Poza tym właśnie w Nuke Silo wynajduje się najlepsze ulepszenia wzmacniające Overlordy i Battle Mastery.

A teraz do boju! ❐

Sound BLASTER

AUDIGY 2

WYBRANA PRZEZ PRODUCENTÓW GIER
– UWIELBIANA PRZEZ GRACZY

Paris-Dakar™ Rally
Supports Creative EAX ADVANCED HD
Secret Service: In Harm's Way
Supports Creative EAX ADVANCED HD
Shadow Force: Razor Unit™
Supports Creative EAX ADVANCED HD
Mafia™
Supports Creative EAX ADVANCED HD
Neverwinter Nights™
Supports Creative EAX ADVANCED HD
Grand Theft Auto® III
Supports Creative EAX ADVANCED HD
Soldier of Fortune® II: Double Helix
Supports Creative EAX ADVANCED HD
Hitman 2 Silent Assassin™
Supports Creative EAX ADVANCED HD
Unreal® Tournament 2003
Supports Creative EAX ADVANCED HD
Star Wars® Jedi Knight® II – Jedi Outcast™
Supports Creative EAX ADVANCED HD

Sound BLASTER 24-bit ADVANCED HD
192kHz/106dB SNR

LUCASFILM THX

EAX ADVANCED HD

Czekając na pojawienie się wroga usłyszałem dochodzący zza mnie odgłos kroków, odwróciłem się – był mój, dzięki niesamowitej szczegółowości efektów dźwiękowych zapewnionych przez technologię EAX ADVANCED HD i przestrzennemu dźwiękowi w systemie 6.1 obsługiwanymi przez kartę dźwiękową Sound Blaster Audigy 2. Ta w pełni 24-bitowa karta uzyskała certyfikat THX potwierdzający jej zgodność z najnowszym, najbardziej dynamicznym i realistycznym standardem dźwięku przestrzennego w systemie 6.1 a stosowanym w filmach Dolby Digital® EX. Niespotykany dotychczas poziom realizmu dźwięku w setkach gier komputerowych zapewni, że na Twoim monitorze nie pokaże się już szybko przygnębiający napis „game over"...

CREATIVE

Creative Labs Sp z o.o.,
02-708 Warszawa,
ul. Bzowa 21,
tel.: +22 853 02 66,
e-mail: info@creative.pl,
pomoc techniczna:
tel.: 00 800 353 12 29
(koszt połączenia – 1 impuls),
e-mail: support@europe.creative.com

www.europe.creative.com/audigy2

Autoryzowani Dystrybutorzy:
AB S.A. (tel.: +71 32 40 500); ABC Data Sp. z o.o. (tel.: +22 676 09 00); Action Sp. z o.o. (tel.: +22 332 16 00); Tech Data Polska Sp. z o.o (tel.: +22 547 92 00).

©Copyright 2002. Creative Technology Ltd. Creative, Sound Blaster i EAX są zarejestrowanymi znakami towarowymi, zaś Advanced HD i Audigy są znakami towarowymi Creative Technology Ltd. THX jest zarejestrowanym znakiem towarowym THX Ltd. Wszystkie inne nazwy marek i produktów są znakami towarowymi lub zarejestrowanymi znakami towarowymi ich odnośnych właścicieli. Wszystkie specyfikacje techniczne mogą ulec zmianie bez uprzedzenia.

Motto naszej komisji śledczej: „Dojście do prawdy jest celem naszej pracy"

Dukegate

Ostatnio dochodzenie prawdy przy włączonych kamerach telewizyjnych i licznej publiczności, stało się w naszym kraju modne. Wzorem zatem sejmu, postanowiliśmy powołać własną komisję śledczą, która zajęłaby się bulwersującą sprawą gry Duke Nukem Forever, zwaną również „aferą Duke'a" lub po prostu „Dukegate". Oto fragmenty przesłuchań kilku świadków, uczestników innych gier akcji.

HITMAN

Członek komisji: Zna pan Duke'a Nukema?
Hitman: Słabo. Słyszałem za to, że chłopina szykuje jakiś powrót w wielkim stylu.
Członek komisji: Właśnie to mamy wyjaśnić. Słyszeliśmy o Waszych powiązaniach finansowych. Czy to prawda, że w roku 1996, 14 grudnia pożyczył od pana 1000 dolców i ich nie spłacił?
Hitman: Nie spłacił, ale 1000 dolców to nie jest kwota, dla jakiej zabijam, a poza tym gość i tak się ukrywa.
Członek komisji: Aha, a zatem Duke nie może występować w grze, bo ukrywa się przed panem?
Hitman: Może i tak być...
Członek komisji: Panie Hitman, jakim jest pan człowiekiem?
Hitman: Złym.
Członek komisji: A jaki jest pański notes?
Hitman: Czarny. Czarny i pełen skreślonych nazwisk.

LARA CROFT

Członek komisji: Zacznijmy od najważniejszego pytania panno Croft, czy facet mający 175 cm wzrostu, noszący okulary, a na dodatek łysiejący – taki powiedzmy jak ja – miałby szansę zaprosić pannę na kolację?
Lara: Nie.
Członek komisji: Dziękuję, nie mam więcej pytań.

MAX PAYNE

Max Payne: Tak, przez wiele lat rywalizowaliśmy jako gwiazdy gry, której tworzenie przeciąga się w nieskończoność, a szanse na skończenie maleją dramatycznie. Mnie się jednak udało.
Członek komisji: Wnioskuję z tego, że to pan zainicjował taką niezdrową rywalizację?
Max Payne: Tak, kiedyś się założyliśmy z Duke'em przy jakimś piwku o to, kto się później ukaże. Wygrał ode mnie piwo.
Członek komisji: Czy przyznaje się pan zatem do świadomego sprawstwa opóźnienia w projekcie Duke Nukem Forever?
Max Payne: Jeśli to przemyśleć, to chyba tak.

ANIOŁEK BOB

Bob: Nic mi nie wiadomo o tym, aby Najwyższy zsyłając mnie na Ziemię, jednocześnie użył swych boskich umiejętności w celu pokrzyżowania planów produkcyjnych Duke Nukem Forever.
Członek komisji: Nic panu nie wiadomo, a zatem nie możemy tego wykluczyć?
Bob: No tak, jest to możliwe.
Członek komisji: Czy pański mocodawca byłby zdolny do takiego kroku?
Bob: Byłby zdolny, jest w końcu najpotężniejszy na tym świecie...

ALIEN

Członek komisji: Wiemy, że po wydaniu Duke Nukem 3D założyliście komitet protestacyjny mający na celu poprawę wizerunku obcych istot w grach. Nie podobały wam się te świnio-gliny?
Alien: Byli groteskowi. Kto widział takich kosmitów. Ten obraz na szereg lat zniszczył wizerunek obcych ras w mediach.
Członek komisji: Czy wiedzieliście, że w Duke Nukem Forever również mają pojawić się świnio-gliniarze?
Alien: Tak.
Członek komisji: A zatem w waszym interesie byłoby zawieszenie prac nad Duke Nukem Forever?
Alien: Zdecydowanie tak.
Członek komisji: Czy był pan kiedyś w siedzibie firmy 3D Realms?
Alien: Dwa, może trzy razy.
Członek komisji: A jak zapamiętał pan ten budynek?
Alien: Jest tam szereg wąskich korytarzy, pionowych i poziomych ciągów komunikacyjnych, kanałów wentylacyjnych o przekątnej 50 cm, a także podwieszany sufit, którego można się uczepić...

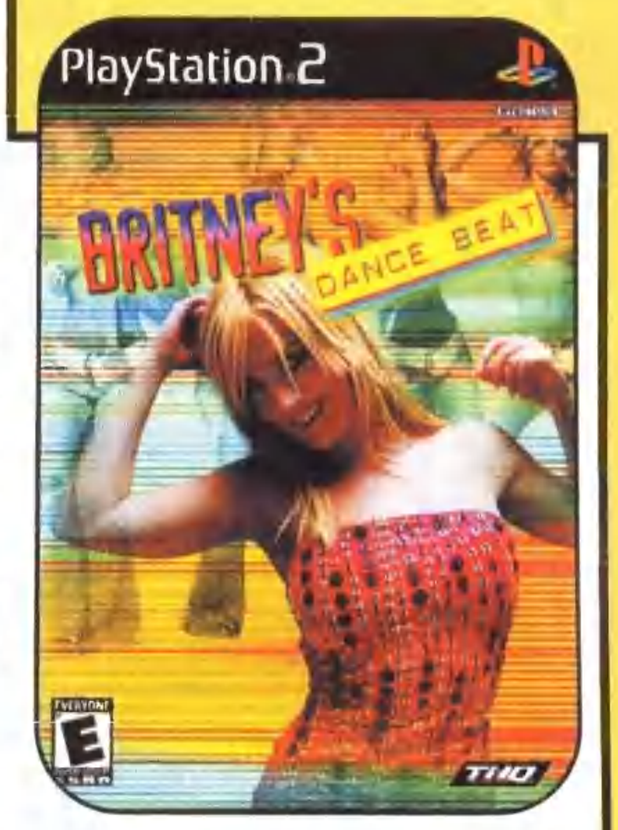
* * *

PYTANIE DO CZYTELNIKÓW:
Kto jest winny temu, że nie powstała gra Duke Nukem Forever ?
a) Max Payne
b) Hitman
c) aniołek Bob i jego mocodawca
d) obcy
e) nikt z pracowników firmy 3D Realms

Prawidłowe odpowiedzi i propozycje kolejnych przesłuchań przysyłajcie na adres redakcji z dopiskiem „Śledztwo". Wśród autorów prawidłowych odpowiedzi planowaliśmy rozlosować jedną grę Duke Nukem Forever, ale ostatecznie rozlosujemy jakąś inną grę z Duke'em. ❐

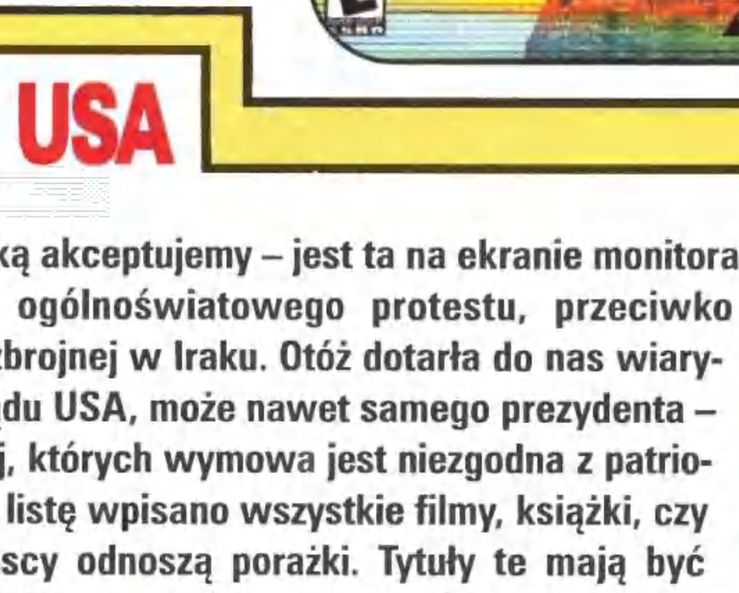
Ich Troje na PS2

Gra Britney's Dance Beat odniosła tak spektakularny sukces finansowy, że jej producent – firma THQ, już myśli o lokalnych mutacjach programu z gwiazdą muzyki pop. Na oficjalnej stronie producenta pojawiły się już informacje o tym, jacy wykonawcy wygrali rywalizację w poszczególnych krajach, w których projekt będzie realizowany. Otóż w Polsce wygrał – co ostatnio nawet staje się tradycją – zespół „Ich Troje". Nie musimy chyba dodawać, że z niecierpliwością będziemy czekać na grę, może jakiś wywiad z Michałem W. zamieścimy. Całe szczęście, że w Polsce tak niewiele osób ma Play Station 2.



Tajna lista rządu USA

Jako że jedyną formą wojny, jaką akceptujemy – jest ta na ekranie monitora, postanowiliśmy dołączyć się do ogólnoświatowego protestu, przeciwko planowanej przez USA interwencji zbrojnej w Iraku. Otóż dotarła do nas wiarygodna informacja, że na zlecenie rządu USA, może nawet samego prezydenta – powstała lista dzieł kultury masowej, których wymowa jest niezgodna z patriotyczną postawą. Krótko mówiąc, na listę wpisano wszystkie filmy, książki, czy gry, w których żołnierze amerykańscy odnoszą porażki. Tytuły te mają być w najbliższym czasie wycofane z rynku, poprawione i ponownie, już w nowej formie, wprowadzone do sprzedaży. Poniżej prezentujemy przykład z instrukcji, którą otrzymali członkowie komisji mającej cenzurować gry.



Zmiany w golfie

Wiele federacji sportowych myśli o tym, jak uatrakcyjnić poszczególne dyscypliny i uczynić je bardziej medialnymi. Związek Golfistów Amatorów forsuje obecnie projekt zmian w przepisach, bazujący na grze Outlaw Golf. Modyfikacje mają dotyczyć strojów, płci i zachowań sędziów oraz publiczności, a także nagradzania i karania zawodników.

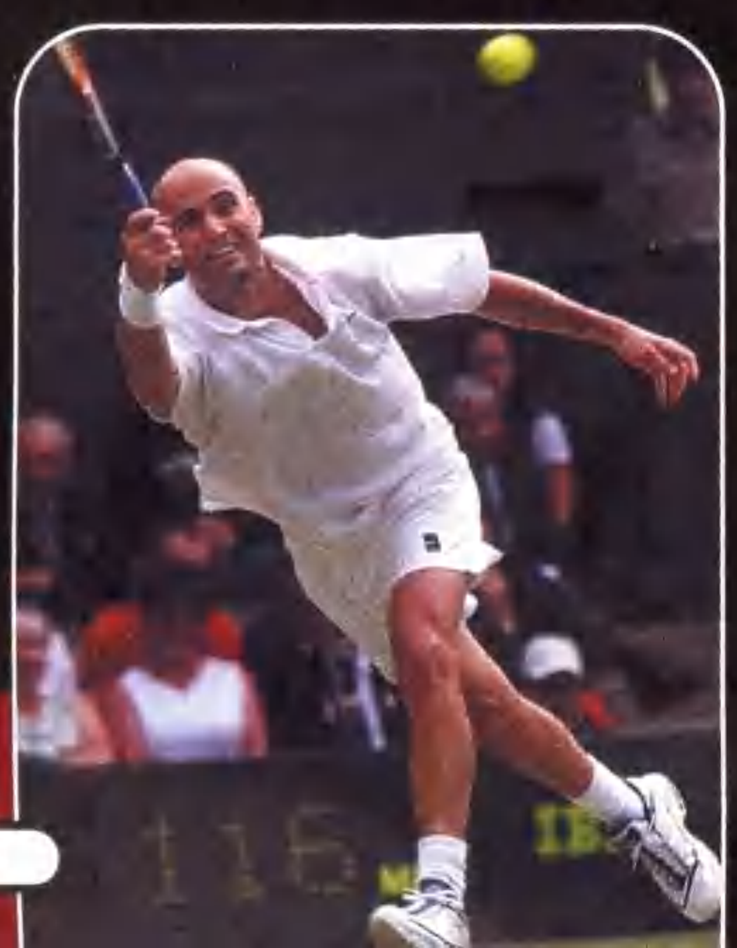
Zatrudnione hostessy będą karały zawodników przy każdym nieudanym strzale.

KIEDY GRANIE BĘDZIE SPORTEM?

sYs|yavor

O sporcie elektronicznym w kontekście współczesnych gier

Sport to widowisko, wyczyn, zmagania, wysiłek, sposób życia. Sport – to także grube pieniądze wykładane na kontrakty z najlepszymi zawodnikami, nagrody pieniężne, nieraz porównywalne wysokością z wygranymi w totolotka. Czy współczesne gry (w szczególności gry sieciowe, gdzie silnie rozwinięty jest element współzawodnictwa) mogą pretendować do miana sportu, różniącego się od tradycyjnych dyscyplin jedynie „stadionem": w pierwszym przypadku prawdziwym, w drugim – wirtualnym? Odpowiedź na to pytanie wymaga głębszej analizy zjawiska.



Zauważmy, że dalsze dywagacje nie opierają się na danych upoważniających do formułowania wniosków o charakterze naukowym. Powód: dziedzina jest na tyle młoda, że nie dysponujemy żadnymi weryfikowalnymi narzędziami pomiarowymi, które dawałyby powtarzalne, poddające się metodom statystycznym wyniki. W efekcie spora część wywodu opiera się na spostrzeżeniach i analogiach. W fizyce doświadczalnej istnieje przekorne powiedzenie: „nie zaczynaj pomiaru, jeśli nie wiesz, jaki powinieneś otrzymać wynik". Wydaje mi się, że dalsze rozumowanie jest na tyle rzetelne, iż mogłoby stanowić podstawę do wysuwania przypuszczeń, które następnie można byłoby poddać weryfikacji statystycznej. A to już chyba sporo.

SPORT *– świadoma i dobrowolna działalność człowieka, której istotę stanowi indywidualne bądź zespołowe współzawodnictwo na lądzie, w wodzie i powietrzu, w pokonywaniu czasu, przestrzeni, przeszkód naturalnych lub sztucznych oraz przeciwnika. Rozróżnia się dwie główne odmiany sportu: wyczynowy (amatorski i zawodowy) – w którym dominującym czynnikiem jest osiągnięcie jak najlepszego wyniku, oraz rekreacyjny – w którym głównie nacisk kładzie się na utrzymanie sprawności fizycznej, odprężenie i dobre samopoczucie. Niektóre elementy sportu mają wspólne cechy z kulturą fizyczną, wychowaniem fizycznym, rehabilitacją cielesną i turystyką.*

(definicja według wiem.onet.pl).

ODROBINA TRADYCJI

Zwróćmy uwagę na zasadniczy aspekt rywalizacji sportowej: przyjrzyjmy się rozwojowi umiejętności sportowców. Można zaobserwować tutaj 3 fazy rozwoju. W pierwszej fazie przyszły sportowiec zapoznaje się z podstawami i stara się je opanować. Skorzystajmy z analogii z tenisem ziemnym (moglibyśmy wziąć jakąkolwiek inną dyscyplinę). Początkowa faza nauki w tenisie trwa od 1 do 2 lat, w zależności od wieku i zdolności trenującego. W tym czasie uczy się on podstaw gry, takich jak poruszanie się po korcie, poszczególne rodzaje uderzeń, podstawy taktyki. Pod koniec tej wstępnej fazy jest w stanie nawiązać walkę z zawodnikami średniej klasy, jednak ma niewielkie szanse na wygranie meczu. W drugiej fazie rozwoju zawodnik koncentruje się na doskonaleniu technik, które poznał w fazie początkowej. Coraz mniej piłek ląduje na autach lub w siatce, uderzenia są silniejsze i precyzyjniejsze. Zawodnik zaczyna się swobodniej poruszać po korcie, wzrasta jego szybkość, a co ważniejsze – z każdym meczem wzrasta doświadczenie, rośnie także odporność psychiczna i umiejętność koncentracji. Ta faza rozwoju jest już dłuższa i trwa kilka lat, można założyć, że w miarę prawdziwe będzie oszacowanie jej na 2-5 lat. Końcowy etap tej fazy to miejsce, w którym zatrzymuje się większość graczy-amatorów. Nieliczne grono dociera do fazy ostatniej: mistrzowskiego szlifowania umiejętności. Twardy trening, którego jedynym celem jest zwiększenie szybkości poruszania się na korcie o ułamki sekund. Godziny ćwiczeń serwisów, aby w secie padło nie 10 asów, a 11. Końcowa faza rozwoju nie obfituje w spektakularne postępy, za to może obfitować w spektakularne sukcesy sportowe.

Przykład z tradycyjnych dyscyplin dowodzi, że rywalizacja w sporcie jest atrakcyjna, gdyż jest owocem pasji zawodników oraz ich wieloletnich wysiłków. Wyobraźmy sobie festyn zakładowy, którego główną atrakcją jest bieg w workach. Fajne? Fajne! Rywalizacja? Rywalizacja! Sport? Nie, zabawa, w której może uczestniczyć każdy. Wyobraźmy sobie, że dostaliśmy się na Wielką Krokiew, ktoś życzliwy przypiął nas do nart, a ktoś jeszcze bardziej życzliwy klepnął w plecy. Z pewnością nasza rywalizacja z Adamem Małyszem kwalifikowałaby się do ujęcia w ogromny cudzysłów. Podobnie żadnym widowiskiem sportowym nie byłby pojedynek gwiazd NBA z reprezentacją liceum. Mówić o rywalizacji sportowej można wówczas, gdy obie strony mają za sobą lata przygotowań, gdyż to gwarantuje względną równość umiejętności obu zespołów.

GRY KOMPUTEROWE

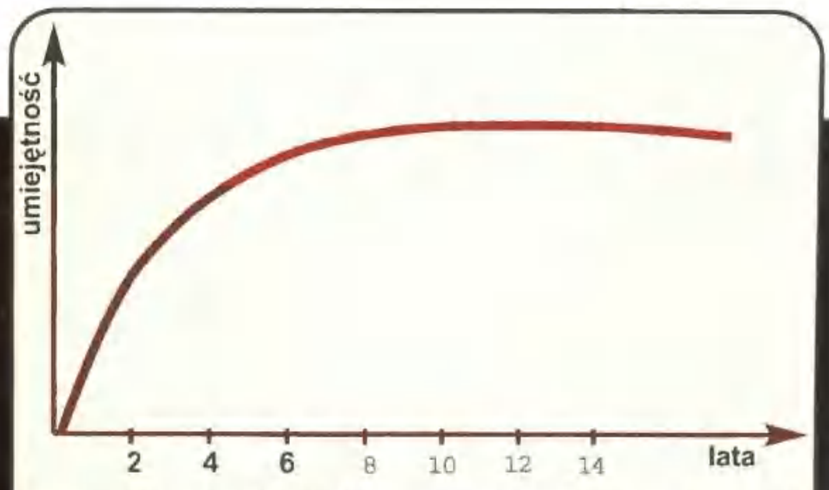
Gry komputerowe nie są pisane z myślą o ludziach, którzy poświęcą im pięć czy dziesięć lat swojego życia. Sam postęp technologiczny jest tak szybki, że gra po 3-4 latach staje się przeżytkiem, świadectwem ubóstwa technologicznego graficznej reprezentacji świata i symulacji zjawisk fizycznych. Większość gier jest produkowana z myślą o dwuletnim okresie sprzedaży! Wyjątkowe przeboje można wcisnąć klientom po trzech latach w formie reedycji.

Konstrukcja świata technologii będącego pożywką dla gier komputerowych sprawia, że czas życia gry kończy się po okresie, w którym zawodnik w tradycyjnym sporcie dopiero kończy opanowywać PODSTAWY! Można się spodziewać, że wkrótce różnice w rozwoju technologicznym przestaną mieć tak priorytetowe znaczenie przy produkcji gier. W końcu nie da się wcisnąć więcej niż kilkunastu gór w najbliższe otoczenie gracza, gdyż większa ich liczba doprowadzi do powstania... płaskowyżu. Nie da się zrobić „bardziej gęstej" trawy niż ta, którą widzimy w rzeczywistości. To jest da się – ale efekt będzie wizualnie fatalny. Symulacja dynamiki dymów czy płomieni nie będzie się zmieniała, bo dym to dym i jeśli zachowuje się zgodnie z oczekiwaniami, to będzie to robił równie dobrze w Doomie V jak i w Doomie XVII.

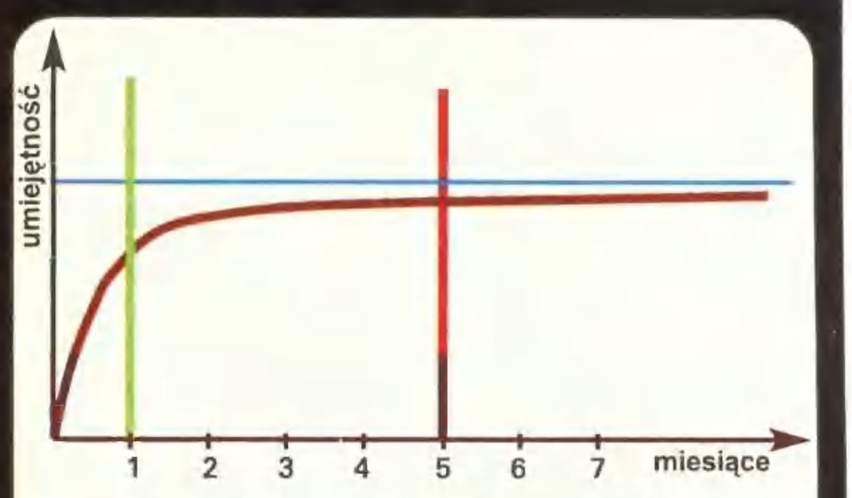
SILIKOMETRY

Gry komputerowe mają skróconą fazę nauki, co wynika nie tylko z chęci przyciągnięcia klienta, ale także z cyklu produkcyjnego gier oraz specyfiki rozwoju technologii komputerowej. Jak wyglądają te nasze rozważania po przedstawieniu ich w postaci graficznej? Na osi poziomej odkładamy czas, na osi pionowej – poziom umiejętności zawodnika lub gracza. O ile z jednostkami osi poziomej nie ma problemów (w naszym przypadku najodpowiedniejsze wydają się miesiące lub lata), z pomiarem umiejętności są problemy. Co jest wykładnią umiejętności? W tradycyjnym sporcie dysponujemy pewnymi „narzędziami pomiarowymi", dzięki którym jesteśmy w stanie w miarę rzetelnie ocenić umiejętności zawodnika. Przy wszelkiego rodzaju skokach możemy precyzyjnie zmierzyć ich odległość lub wysokość, w dyscyplinach koncentrujących się na odbijaniu dowolnej odmiany gumowego worka wymiernikiem jest na przykład liczba bramek/punktów/koszy w odniesieniu do liczby oddanych strzałów itp. W miarę wiarygodnym miernikiem umiejętności mogą być wyniki osiągane w zawodach, szczególnie w tych dyscyplinach, w których istnieją precyzyjne systemy rankingowe, na przykład ATP we wspomnianym tenisie ziemnym. Zauważmy, że ocena umiejętności zawodnika na podstawie osiąganych przez niego wyników jest oceną relatywną w tym sensie, że następuje ona wyłącznie w odniesieniu do umiejętności rywali. Można być „doskonałym" zawodnikiem mimo iż osiąga się wyniki słabsze od już wcześniej uzyskiwanych – wystarczyłoby żeby reszta czołówki prezentowała nieco niższy od dotychczasowego poziom.

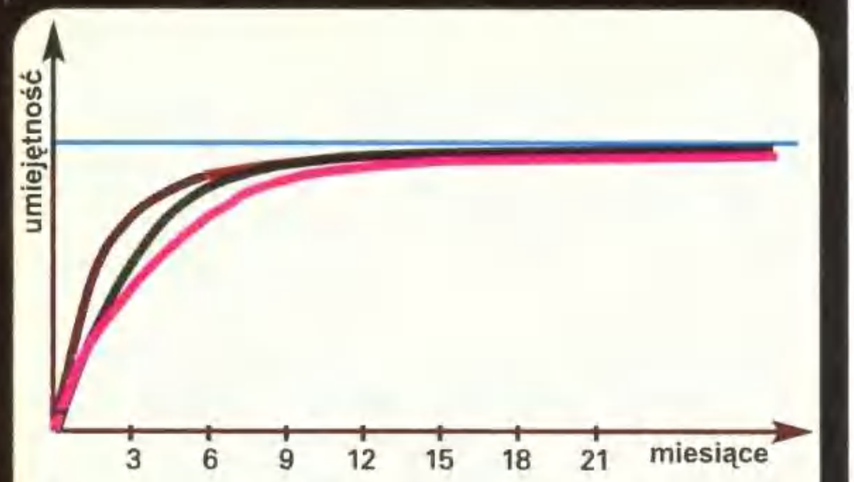
Co może być wymiernikiem umiejętności w grze komputerowej? Wyniki w zawodach? Z pewnością nie, przynajmniej tak długo, jak długo nie pojawią się zawody, na których będzie mogła spotykać się ta sama czołówka kraju/kontynentu/świata. To żaden kłopot wygrać zawody, na których brak głównych rywali – a o to nietrudno zważywszy na fakt, że w sporcie tradycyjnym organizacją



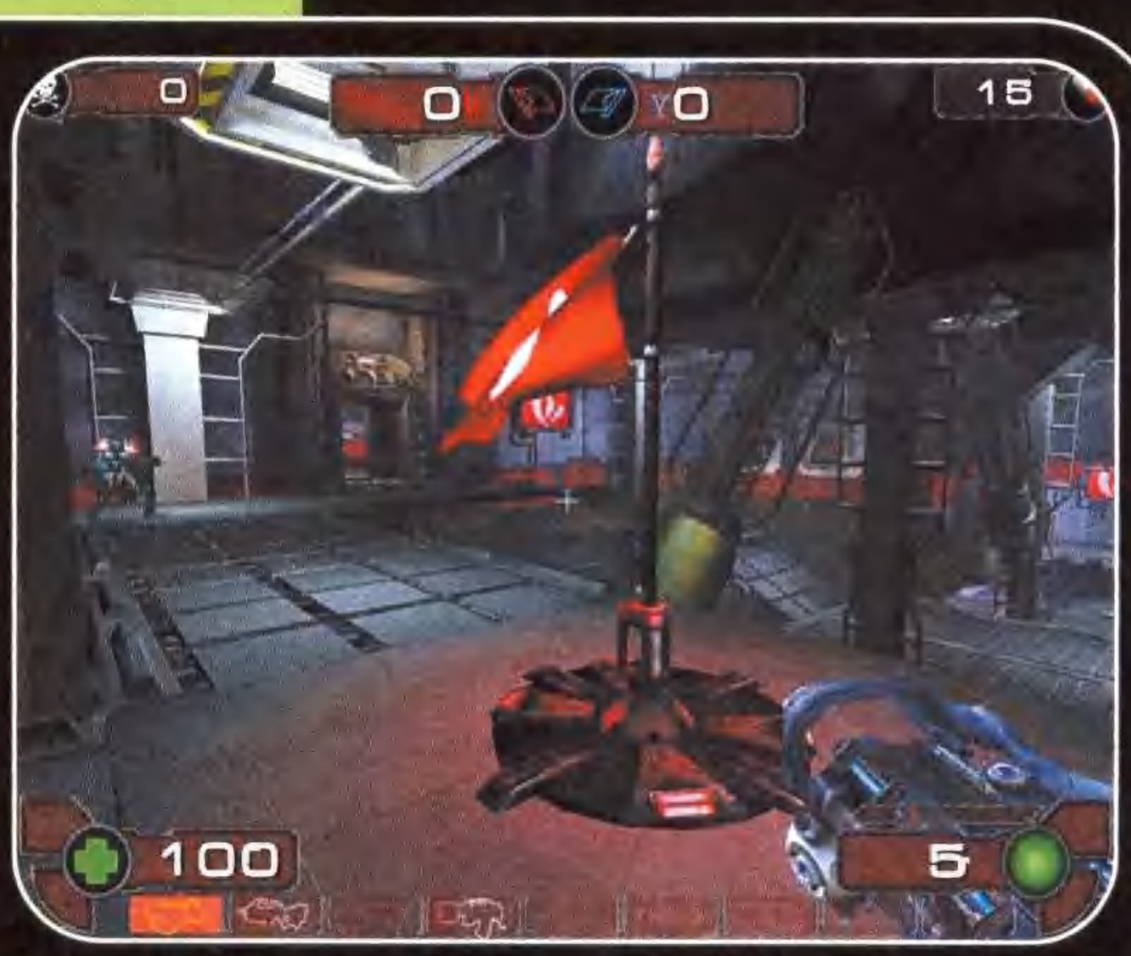
Rysunek 1. Uogólniony przebieg krzywej nauki w tradycyjnej dyscyplinie sportowej. Szczegółowy opis w tekście artykułu.



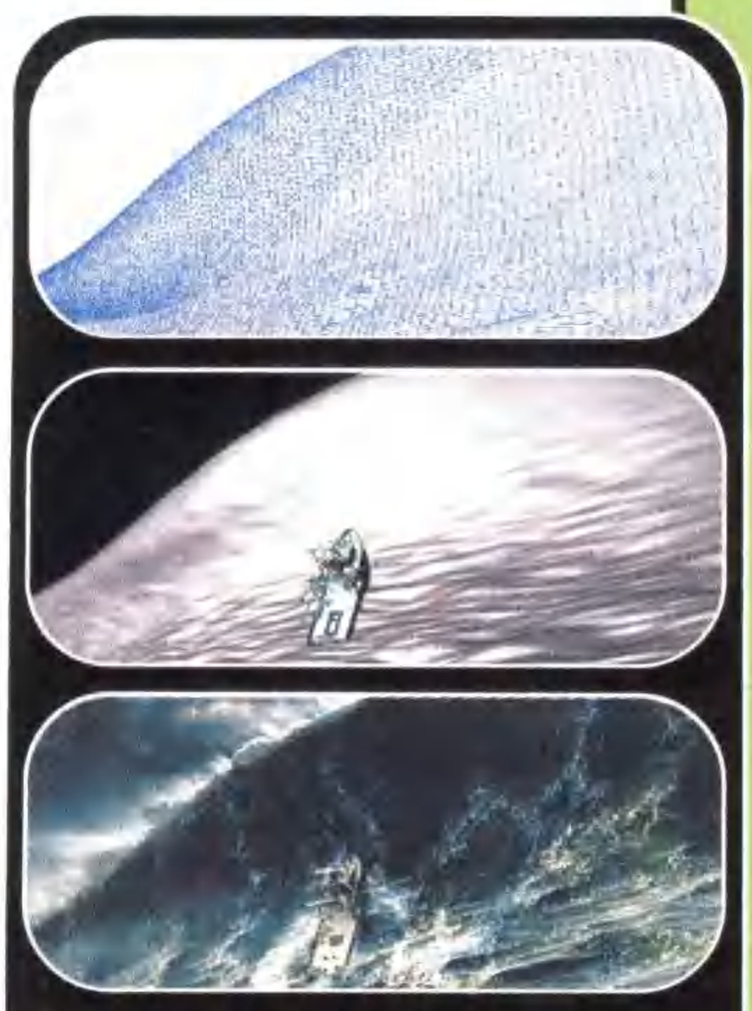
Rysunek 2. Hipotetyczna krzywa nauki w grze Counter Strike (opis w tekście). Zwróćmy uwagę, że konstrukcja świata gry powoduje pojawienie się prostej pełniącej rolę zbliżoną do roli asymptoty.



Rysunek 3. W większości gier komputerowych „asymptotę" tworzy sam świat gry, sami zawodnicy nie mają na nią większego wpływu!



Obecnie w grach komputerowych 3 lata to cała wieczność, wkrótce różnice między sequelami przestaną być tak wyraźne (grafiki: Unreal Tournament vs Unreal Tournament 2003).



Aby w grach uzyskać realizm świata na poziomie całkowicie komputerowo wygenerowanych ujęć w filmie „Gniew oceanu", będziemy musieli jeszcze sporo poczekać. Jednak gdy osiągniemy ten etap, kolejne gry nie będą się już tak znacząco różniły pod względem metod wizualizacji.

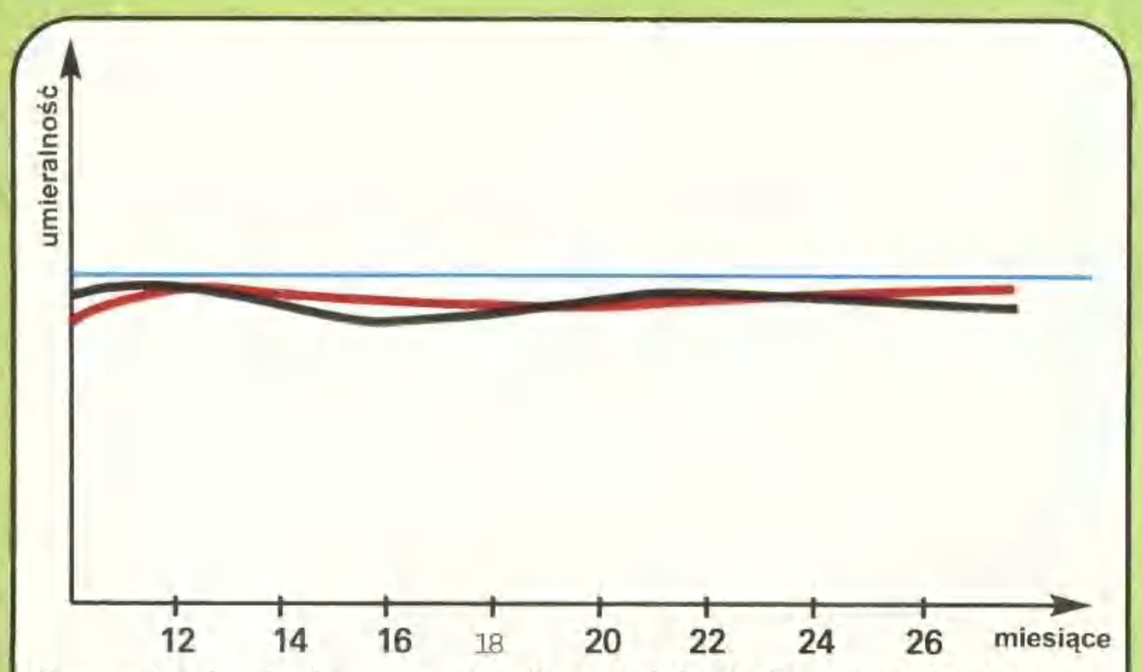
wyjazdów i pokrywaniem kosztów zajmują się związki sportowe, podczas gdy gracze komputerowi jeżdżą zwykle na własny rachunek. Może więc wymiernikiem będzie liczba trafień w stosunku do liczby oddanych strzałów? Niby tak, ale statystyk dotyczących skuteczności strzałów czy zależności trafień od odległości do celu w praktyce nikt nie prowadzi, a poza tym są dodatkowe problemy. Po pierwsze, tworzące podstawę „sportu elektronicznego" strzelanki 3D nie opierają się wyłącznie na prostym, czysto manualnym przesuwaniu kursora. W koszykówce zdobycie punktu jest zawsze czymś więcej niż tylko wynikiem technicznej umiejętności rzucającego zawodnika. Trafienie w FPS-ie – zwłaszcza w tradycyjnym duelu – jest natomiast w większości przypadków umiejętnością, która wcale nie musi mieć przełożenia na wynik meczu (nasuwa się tu analogia do wspomnianego tenisa, w którym można wygrać mecz zdobywając mniej punktów od przeciwnika). Prócz strzałów konieczna jest jeszcze odpowiednia taktyka i szereg dodatkowych umiejętności, wynikających ze specyfiki gry (np. timing śmieci, czyli regularne „wyżeranie" odnawiających się co pewien czas broni, opancerzenia i amunicji). Na potrzeby tego artykułu przyjmijmy więc dość nieprecyzyjną, ale intuicyjnie zrozumiałą definicję umiejętności gracza jako sumy tych wszystkich składników: zręczności w celowaniu, taktyki w wypracowywaniu dogodnych do strzału pozycji czy wreszcie wspomnianych osiągnięć w turniejach. Pomimo oczywistego braku doskonałości wystarczy ona do zaprezentowania podstawowych tez. Jednostką naszego „skila" (ang. skill = zręczność, umiejętność) niech więc będą równie abstrakcyjne „skilometry". Nie wnikajmy przy tym w to, czym owe skilometry są, ważne, że działają.

GRAFICZNIE O GRACH

Przyjrzyjmy się wykresowi przedstawionemu na rys. 1, ukazującemu uogólniony przebieg krzywej nauki w przypadku tradycyjnej dyscypliny sportowej. W okresie pierwszych dwóch lat krzywa jest mocno odchylona od poziomu, gdyż postępy są szybkie i wyraźnie widoczne. W drugim okresie, szlifowania umiejętności, krzywa wspina się już znacznie wolniej. Trzeci okres odpowiada szlifowaniu formy do najwyższego pułapu i zajmuje najwięcej czasu. O tym wszystkim już mówiliśmy, zatem taka reprezentacja graficzna powinna być jasna.

Przyjrzyjmy się *Counter-Strike'owi*. Zanim spróbujemy naszkicować krzywą poczyńmy założenia. Analogicznie jak w przypadku sportów tradycyjnych, kiedy to milcząco zakładamy, że zawodnik rozpoczynający naukę ma wyrobioną koordynację ruchową i nie musimy spędzać czasu na wyjaśnianiu, do czego służą ręce i nogi – tak w przypadku gier komputerowych przyjmujemy, że okres nauki, o którym będziemy mówili, dotyczy osoby potrafiącej się już posługiwać klawiaturą i myszą i nie mającej problemów z najechaniem kursorem na wybrany punkt ekranu. Drugie założenie: gracz jest wprowadzany przez doświadczonego gracza, pełniącego rolę trenera. Trzecie: na grę poświęcamy przynajmniej kilka godzin dziennie.

Zapewne każdy bywalec kafejki internetowej pamięta sytuacje, gdy był świadkiem wprowadzania „nowego" w świat Counter-Strike'a. Zwykle opanowanie podstaw, w tym rozeznanie się w konstrukcji podstawowych map, właściwościach broni itp., trwa około tygodnia. Czas ten pozwala na względne opanowanie paru map, wyrobienie preferencji w zakresie doboru broni oraz na rozpoznanie podstawowych taktyk. Można założyć, że początkowy okres rozwoju gracza kończy się w przypadku CS-a już po tygodniu, przyjmijmy jednak, że obejmuje cały pierwszy miesiąc nauki. Drugi okres, wymagający doszlifowania umiejętności, poznania trików, niuansów map, nabrania doświadczenia – to czas rzędu od kilku miesięcy do pół roku. Trzeci etap, szlifowania umiejętności, trwa niewiele dłużej i sprowadza się już do rzeczy związanych nie tyle z samym światem gry, co bezpośrednio z umiejętnościami samego gracza. Chodzi tu o dalsze nabieranie doświadczenia, synchronizację działań w zespole, podejmowanie w danym momencie najodpowiedniejszych z taktycznego punktu widzenia decyzji, a także skracanie czasu reakcji na oddanie strzału połączone z poprawianiem celności. Okres ten w przypadku *Counter Strike'a* nie trwa znacząco dłużej, stąd upoważnione wydaje się twierdzenie, że rozwój gracza zamyka się w jednym roku (rys. 2).



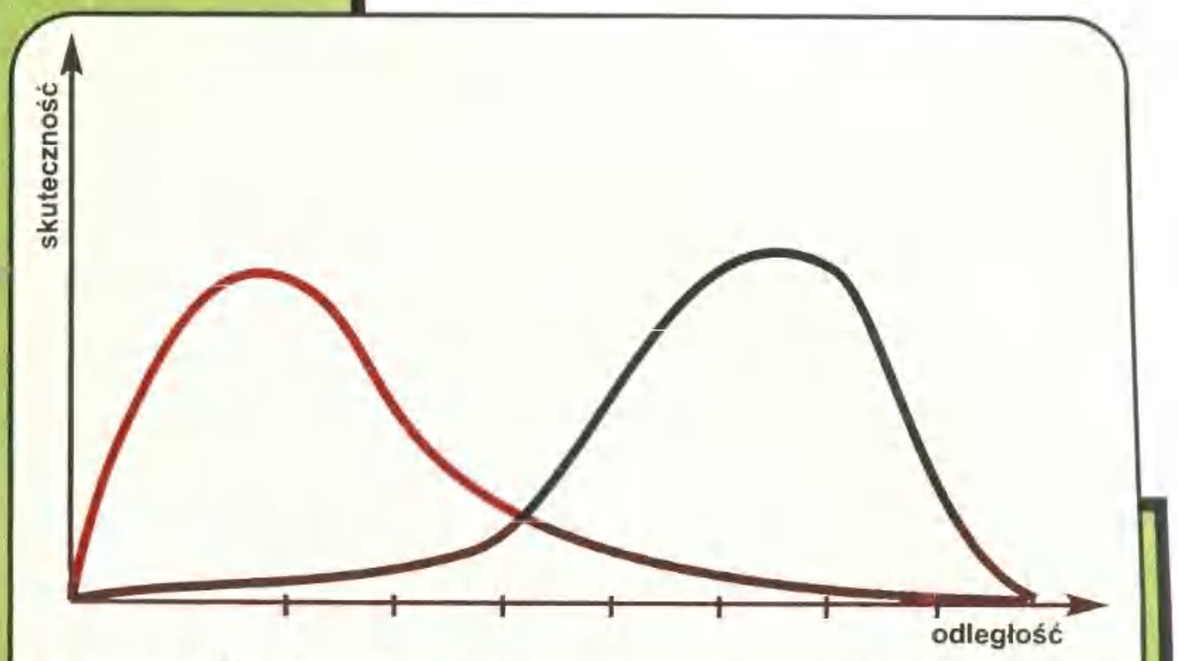
Rysunek 4. Istnienie „asymptoty" powoduje, że istotne stają się przypadkowe, niewielkie fluktuacje formy, gdyż pod „asymptotą" nie ma miejsca na indywidualność. Owocuje to większą przypadkowością i rozpiętością wyników niż w tradycyjnym sporcie, w którym „asymptota" jest związana głównie z graczem, a nie światem dyscypliny sportowej.

UWAGA, SUFIT!

Niewielkie pod względem rozmiarów mapy powodują, że po roku doświadczeń, gracza trudno zaskoczyć jakimś zagraniem.

Rysunek 5. Dłuższa faza nauki charakteryzuje gry typu Quake III Arena (opis w tekście).

Współczesne gry są zaprojektowane tak, aby w jak najkrótszym czasie dostarczyć jak najwięcej frajdy i „przygotować grunt" pod sequela.



Rysunek 6. Źle skonstruowane krzywe skuteczności broni w funkcji odległości powodują, że mimo pozornego bogactwa walka może stać się bardzo prymitywna, nie pozwalając na wyraźne zróżnicowanie wyników w zależności od umiejętności.

Efektywność poruszania się po mapie osiągnęła maksimum i choćby gracz nie wiem jak się starał, i tak nie przebiegnie tego samego odcinka w krótszym czasie, gdyż wszyscy poruszają się z taką samą prędkością (mówimy o sytuacji idealnej, a nie o różnicach wynikających z ciężaru wyposażenia czy odniesionych ran, jak to niekiedy w grach bywa). Sam świat gry nie ma już wpływu na rozwój umiejętności gracza. Zostaje wspomniane szlifowanie refleksu i celności połączone z oceną sytuacji, tu jednak trudno o jakieś wyraźne i gwałtowne postępy. Gracz dobiega do pułapu, w którym gra w praktyce uniemożliwia mu dalszy rozwój. Nie można wymyślić i zrobić już nic ponad to, co jest już znane i opanowane. Pojawia się rzecz nieznana na wykresach z tradycyjnych sportów: pozioma „asymptota". Choćby nie wiem co gracz zrobił, nie wiem jak szybko stukał w klawisze i ćwiczył ruchy myszą, i tak w każdej rozgrywce spotka się z podobnym sobie przeciwnikiem w dokładnie tym samym miejscu mapy – o ile naturalnie obaj wybiorą po respawnie tę samą drogę. W rzeczywistych sportach jest zupełnie inaczej: „asymptota" wynika z umiejętności gracza! To nie świat powoduje, że 100 metrów nie można pokonać w 5 sekund, bo przecież wiemy, że jest to realne w byle samochodzie. Zawodnicy jednak biegną 100 metrów w 10 s, gdyż istnieje „asymptota" ograniczająca ich szybkość – wynik budowy fizycznej, kondycji, psychiki i innych czynników. Zawsze jednak istnieje możliwość potencjalnego rozwoju, zawsze istnieje ogromna ilość miejsca na improwizację.

W przypadku *Counter Strike'a* (a także podobnych mu gier: *Tactical Ops, Return to Castle Wolfenstein, Medal of Honor, America's Army*) ta swoboda także istnieje, lecz sprowadza się do wspomnianego refleksu oraz umiejętności jak najszybszego najechania kursorem na wybrany fragment ekranu, połączonego z odpowiednią koncentracją. Podkreślmy: gracz dobija do „asymptoty", w którą uderza, niczym łbem o ścianę. Jedyne różnice w umiejętnościach wynikają wówczas nie z faktu rywalizacji w wirtualnym świecie, a z faktu ciągłej obecności naszego ciała w świecie realnym.

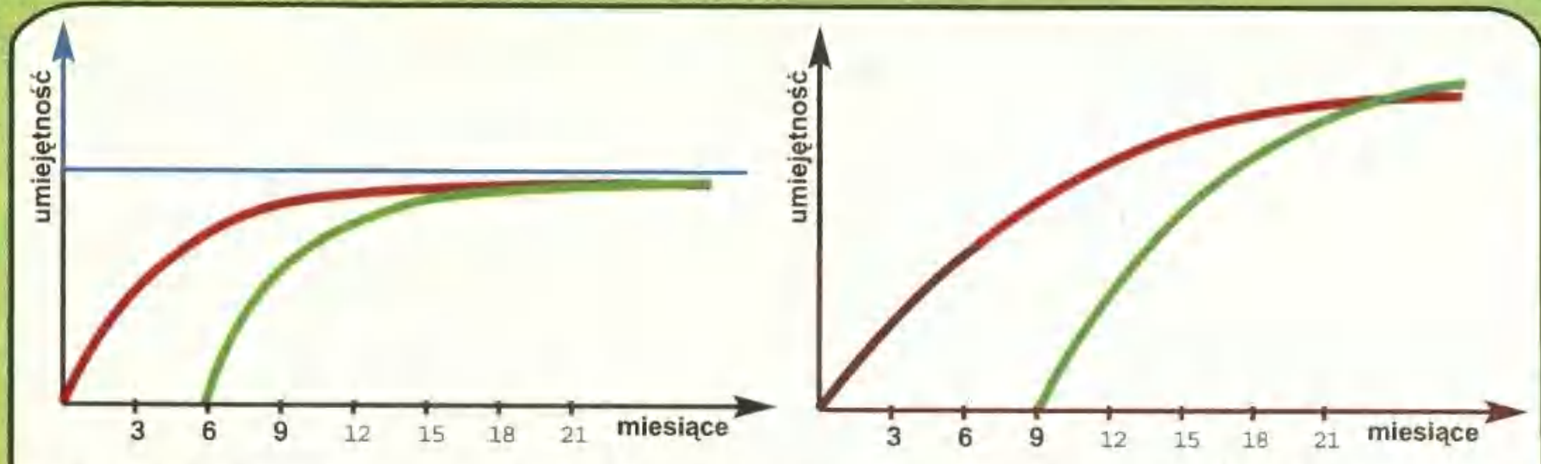
Zauważmy, że w końcowej fazie miejsca pod „asymptotą" nie jest wiele (rys. 4), stąd istotne stają się wszelkiego rodzaju fluktuacje formy związane z „realną" stroną wirtualnej rozgrywki, a więc z naszym refleksem, celnością, koncentracją. W porównaniu do tradycyjnych sportów tu jednak – o czym już wspominaliśmy – nie ma miejsca na indywidualność, co owocuje dużą przypadkowością wyników. Ba, nie ma nawet zbyt wiele miejsca na pracowitość: ewentualne poprawienie refleksu o 0.01 s (to dużo!) może zadecydować zaledwie o kilku punktach, gdyż dobry gracz i tak mniej więcej wie, gdzie znajduje się przeciwnik, trudno więc o jakieś większe zaskoczenie. Każdy, kogo czuprynka czochra się o „asymptotę", staje się zadziwiająco podobny do wszystkich pozostałych, którzy się tam tłoczą. Decydują niuanse, a chwilowe minimalne wahania formy – niemalże niewidoczne w rzeczywistym sporcie – tu urastają do rangi zwycięstwa lub przegranej. Przypadkowość wyników jest bowiem naturalną konsekwencją istnienia „asymptoty", która redukuje rywalizację w sporcie elektronicznym wyłącznie do składnika rzeczywistego, pomijając całkowicie aspekt istnienia wirtualnego świata.

CZY TO JEST SPORT?

Zadajmy zasadnicze pytanie. Skoro po pewnym – stosunkowo krótkim w porównaniu do tradycyjnych sportów – okresie cała gra sprowadza się do różnic w manipulowaniu myszą i szybkości wciskania przycisków/klawiszy, to czy „dyscyplinę" o tak małej różnorodności można zakwalifikować do miana sportu? Czy nie lepiej po prostu postawić dwóch panów przed jakimś urządzeniem medycznym, zmierzyć im czas reakcji na bodźce i ogłosić zwycięzcą tego, który reagował szybciej? Tylko czy to już sport, czy jeszcze ów festyn zakładowy? Z pewnością takie postawienie sprawy to przejaskrawienie, choć – uzasadnione.

WALKA Z CIENIEM

Przyjrzyjmy się kolejnemu wykresowi, dotyczącemu innego typu gier – rys. 5. Dłuższa faza wstępna (ok. 1-3 miesięcy), stosunkowo wolny okres dochodzenia do czołówki (pół roku – rok), a potem już doskonale znany okres „gniecenia się" pod „asymptotą", czyli witamy w świecie *Quake 3 Areny* i *Unreal Tournamenta*. Jak w tego typu grach pojawia się „asymptota"? Wraz z rozwojem umiejętności gracza radykalnie zmienia się czas przemieszczania po mapach. Liczba trikowych skoków jest w miarę ograniczona i dość łatwo je opa-



Rysunek 7. Porównanie rozwoju dwóch graczy, zapoznających się z grą w odstępie półrocznym. W grze z „asymptotą" (po lewej) ich umiejętności stają się trudno rozróżnialne po upływie około roku, w grze z „asymptotą" istnieje możliwość rozwoju.

nować. Gdy już umiemy się poruszać po mapie i znamy wszystkie – lub większość – trików, przebycie tego samego odcinka drogi odbywa się w praktycznie tym samym czasie, gdyż nie da się wykonać więcej dodge'y niż pozwala na to długość korytarza. Dobór broni także niewiele zmienia: granica pomiędzy użytecznością broni strzelających wolno lecącymi pociskami (typu bazuka) a broniami o dużym i natychmiastowym zasięgu (typu rail) jest wyraźna i ostra. I w jednym, i w drugim przypadku gracz jest w stanie w stosunkowo krótkim czasie doprowadzić swoje umiejętności do maksimum. Jasne, jednego dnia może mieć celność ze snajpy o 1% niższą niż zwykle, ale to już wystarcza, aby pojawiły się owe przypadkowe fluktuacje wyników w walce na dalszym dystansie.

Porównajmy teraz przypadek dwóch graczy grających w grę z „asymptotą" (rys. 7), z których jeden zaczął grać pół roku po drugim. Nachylenie krzywej drugiego gracza jest większe, szybciej się uczy, gdyż inni gracze reprezentują wyższy poziom, łatwiej jest podejrzeć sztuczki, łatwiej znaleźć kogoś, kto nauczy niuansów. Po około roku grania (1.5 roku dla gracza I) różnice pomiędzy graczami stają się niewielkie. Sama konstrukcja gry nie pozwala na ich większe zróżnicowanie, nawet jeśli któryś z graczy ma jeszcze pewien potencjał, nie może go wykorzystać.

OKO W OKO Z CIENIEM

Na szczęście zarówno w *Counter Strike'u* jak i w *Unreal Tournamencie* istnieją mechanizmy, które w pewnym stopniu redukują przypadkowość wyników. W przypadku *CS-a* jest to fakt gry zespołowej, gdzie ewentualna słabsza forma jednego z zawodników nie musi przekładać się na mierne wyniki drużyny choćby dlatego, że inny z graczy może być w lepszej formie (poza tym zawsze istnieje możliwość wykazania się lepszą grą zespołową). W kwako-anrilach mechanizmem redukującym wpływ przypadkowości może być tzw. timing śmieci. Niestety, na przykład w *Unreal Tournamencie* normą stała się praktyka odmierzania czasu respawnu przedmiotów za pomocą dostępnego w grze zegara odliczającego czas do końca meczu, a nierzadko do pomiaru używa się... kolegi ze stoperem! W ten paranoiczny sposób redukuje się kolejny element pozwalający kompensować tłok pod „asymptotą". Trudno zresztą nazwać wówczas timing śmieci umiejętnością o charakterze sportowym, podobnie jak nikt nie określa w ten sposób sztuki odczytywania godziny z zegarka (do tak wypaczonej formy timingu zdecydowanie bardziej pasuje wyraz „cheat"). I tak w prosty sposób gracze sami podcinają gałąź, na której siedzą. Dziwić się, że później powstają potworki typu „luck is a skill" („szczęście to umiejętność")?

SZTUKA WIRTUALNEGO RUCHU

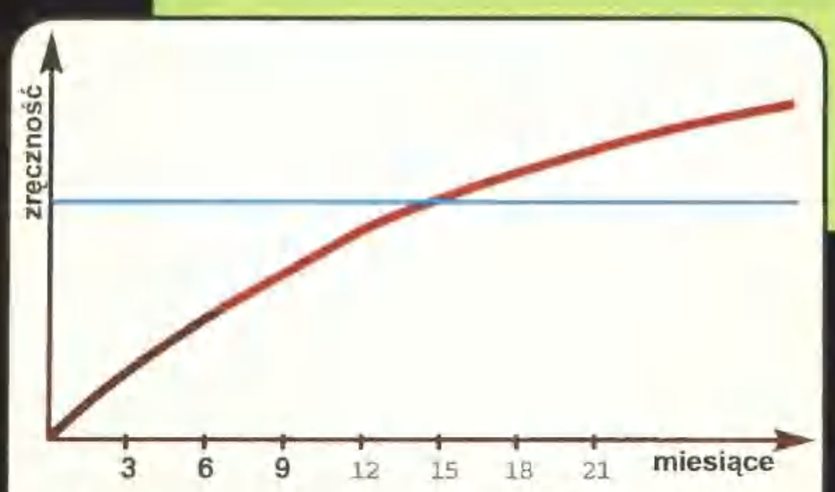
W dominujących obecnie grach sieciowych: *Counter Strike'u* czy *Quake III Arenie*, główny akcent jest położony na czysto mechaniczną umiejętność celowania. Większość graczy znacznie mniejszą uwagę kładzie na sam sposób poruszania się. Tymczasem w sporcie niezwykle istotna jest umiejętność ruchu. To oczywiste na przykład we wspomnianym tenisie, gdzie kluczem do zwycięstwa jest wymuszenie na przeciwniku zajęcia takiej pozycji, aby odsłonił część kortu dającą dużą szansę na wykonanie kończącego uderzenia. Nie inaczej jest w piłce nożnej, kiedy to napastnik kończy strzałem atak rozpoczęty znacznie wcześniej odpowiednim wypracowaniem pozycji strzeleckiej przez cały zespół. Co mamy w dominujących obecnie grach sieciowych? „Jeśli kontrolujesz śmieci, odetnij przeciwnika od zaopatrzenia i dąż do zwarcia". Zauważmy, że choć zasada ta dotyczy zawsze tylko jednego z zawodników, wystarcza do opisania całego meczu, gdyż przez większość jego trwania stosuje ją któryś z zawodników. Ich taktyki rzadko kiedy pokrywają się i zwykle gdy jeden atakuje, drugi nie ma alternatywy – musi się wyłącznie bronić i stosować uniki. Jedynie przy bardzo wyrównanych meczach zdarzają się sytuacje, kiedy umiejętność ruchu w walce staje się istotna. Główny „skill" to jednak wciąż „być szybciej przy śmieciach niż przeciwnik". Zauważmy tutaj, że uproszczona konstrukcja gier typu UT znacznie podnosi rolę dysproporcji w zaopatrzeniu, a więc sprowadza walkę do zasady „zrób wszystko, aby nie było walki". W ten sposób konstrukcja gier doprowadza do wyników typu 20:2 przy minimalnej różnicy umiejętności między graczami, po czym w kolejnym meczu wynik jest... dokładnie odwrotny. Proszę sprawdzić wyniki jakichkolwiek turniejów, aby przekonać się, jak chaotyczne potrafią być wyniki graczy, zwłaszcza, gdy prezentują zbliżony poziom.

Trudno oczekiwać, aby każdy biegacz biegał w tych samych butach, a każdy skoczek narciarski ważył dokładnie tyle samo. W tradycyjnych dyscyplinach sportowych istnieją bardzo szczegółowe przepisy, których zadaniem jest wyrównanie szans zawodników. W sportach walki dzieli się zawodników według wagi. Małysz dokładnie wie, jak długich nart nie wolno mu stosować, mecze w piłce nożnej, koszykówce czy siatkówce są w naturalny sposób powiązane ze zmianami stron boiska, a w takim tenisie strony zmienia się wręcz co dwa gemy – wszystko po to, aby wyrównać wpływ czynników, które można określić jako „świat zewnętrzny". Sportowcy pracują latami po to, aby podnieść swoje umiejętności (a więc aby przesunąć swoją „asymptotę" w górę), nie modyfikują zewnętrznego świata (choć gdyby mogli to, sądząc po wyczynach graczy komputerowych, zapewne by to robili – vide awantury wokół „spreparowanych" torów żużlowych). Tymczasem normą we współczesnym „sporcie komputerowym" jest całkowita dowolność manipulowania światem gry. Dopóki nie zmieni się nastawienia graczy, dopóki technologia komputerowa nie rozwinie się w dostatecznym stopniu, tak długo takie podejście będzie całkowicie redukowało sens nazywania rywalizacji „sportową". To nie jest sport, to jest zabawa. Dlaczego więc zawodnicy się nie buntują przeciwko takim regułom? Ach, jak można się buntować przeciwko czemuś, co się samemu stosuje? To gdzie problem? W zubożeniu gry o czynniki stanowiące o roli jej świata. Gracze wyraźnie lubią tłok...

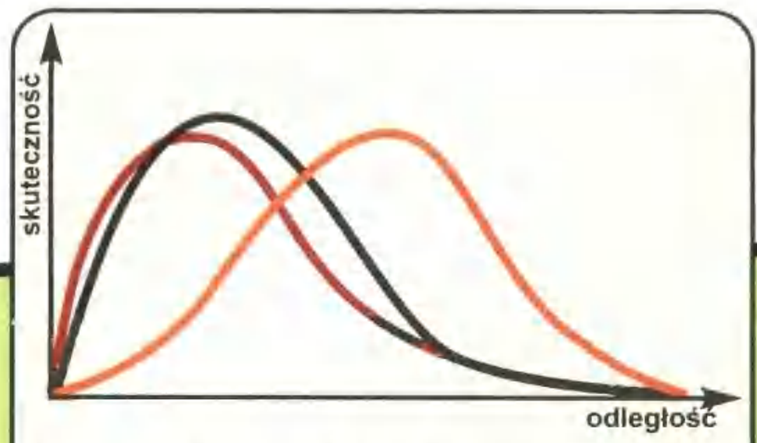
PROMYK NADZIEI

Idealna gra komputerowa, pretendująca do miana elektronicznego sportu z prawdziwego zdarzenia, powinna charakteryzować się płaską krzywą nauki, a więc powinna wymuszać długi, wolny okres nauki (rys. 8). Mało tego, gra taka nie powinna mieć w ogóle „asymptoty"! Jak widać istotne jest także to, aby zapewnić w miarę zbliżoną efektywność gry gracza stosującego minimalne i maksymalne ustawienia graficzne. W jaki sposób to osiągnąć?

Przede wszystkim gry powinny wyjść z etapu walki w zamkniętych pudełkach do etapu walki na otwartej przestrzeni, gdyż to wprowadza natychmiast znacznie większą liczbę stopni swobody. Poruszanie się w grze



Rysunek 8. Krzywa nauki w idealnej grze esportowej (opis w tekście).



Rysunek 9. Poprawne krzywe skuteczności broni w znacznej części pokrywają się.

powinno niemal zawsze wprowadzać istotne różnice czasowe pomiędzy graczami, wynikające z ich umiejętności ruchu, szybkości, wyposażenia. Chodzi o uzyskanie takiego efektu, aby suma drobiazgów składających się na efektywny ruch w krótkim dystansie dawała ostatecznie wymierną różnicę przy większych odległościach. Dobrym przykładem jest tu *Quake 3 Arena*, gdzie umiejętne strejfowanie pozwala uzyskać sporą przewagę nad przeciwnikiem, jeszcze lepszym – *Tribes 2* i słynny skiing, kiedy to niuanse w wykonywaniu ślizgów nabierają istotnego znaczenia przy transporcie flagi na odległość kilometra.

Co dalej? Należy zmienić konstrukcję broni w taki sposób, aby przenieść główny akcent z dominującego obecnie czynnika rzeczywistego (czasu reakcji naszego fizycznego ciała) na czynnik „zespolony", czyli powiązany z wirtualnym światem. Chodzi o taką konstrukcję broni, aby w trafieniu w przeciwnika zwiększyć wagę fizyki świata gry. Należałoby więc zredukować liczbę broni typu „point & click" na rzecz broni uwzględniających – pseudorealne lub przejaskrawione – efekty balistyczne, takie jak czas lotu pocisku i szybkość jego opadania, a więc zwiększyć rolę przewidywania (prediction) kosztem celowania (aiming). Dodatkowym czynnikiem redukującym rolę „składnika rzeczywistego" mogłoby być w przypadku broni P&C wprowadzenie bezwładności wynikającej na przykład z masy karabinu snajperskiego: im gracz szybciej się porusza, tym zatrzymując się ma większy problem z trafieniem, gdyż musi „wyhamować" rozpędzony wraz z nim karabin. Ważne jest przy tym to, że nie jest to czynnik przypadkowy (jak symulacja drgań lufy istniejąca w wielu grach), a więc można go z czasem opanować. Świetny przykład to ponownie *Tribes 2*, gdzie posługiwanie się snajperką wymaga rzeczywiście nauki, podczas gdy w *Return to Castle Wolfenstein* mamy już raczej czekanie, aż generator liczb pseudolosowych skieruje nam celownik we właściwe miejsce.

Kolejnym elementem, na który należy zwrócić uwagę, jest unikanie klasycznego błędu w konstrukcji broni, świetnie znanego miłośnikom *Q3A* czy *UT*. Chodzi o wyraźne rozgraniczenie broni efektywnych w walce w krótkim i dalekim dystansie. Krzywe efektywności broni powinny się w znaczącym stopniu pokrywać. Taki zabieg pozwalałby zredukować

Gra esportowa powinna redukować możliwości modyfikowania świata gry. Grafika przedstawia grę Quake III Arena z ustawieniami „pro" (źródło: ESReality).

wpływ przypadkowych wahań formy, gdyż zawsze istniałaby możliwość nadrobienia chwilowych braków inną bronią, wykorzystywaną w odmiennych okolicznościach. Dodatkową zaletą takiego rozwiązania jest wyeliminowanie dominacji jednej specyficznej broni – tej, która jest na przykład najefektywniejsza w walce na długim dystansie. Zawsze istniałaby możliwość odpowiedniej reakcji.

NA TROPIE IDEAŁU

Idealna gra esportowa to gra pozwalająca graczowi wciąż rozwijać jego umiejętności. Istotne jest to, że wraz z upływem czasu gra wciąż daje graczowi możliwość wykazania się inwencją i pozwala na ciągłe podnoszenie umiejętności. Jest miejsce na indywidualność. Porównajmy teraz wykresy dwóch graczy w grze idealnej (rys. 7b). Im starszy gracz, tym większy jego skill, lecz młodszy korzystając z obserwacji i porad wspina się szybciej. Może mieć jednak problemy z dogonieniem gracza starszego, gdyż ten wciąż może się uczyć i poprawiać swoje umiejetności, ograniczony jedynie własną „asymptotą". Sytuacja preferowałaby graczy starszych, gdyby nie drobny fakt: otóż gracz młodszy – jeśli jego rozwój przebiega bardziej dynamicznie – może przegonić po pewnym czasie gracza starszego. Zależy to WYŁĄCZNIE od jego indywidualnych predyspozycji. Gra nijak go nie ogranicza. Przy tym nikt nie ma wątpliwości, który z graczy jest lepszy, gdyż ich umiejętności faktycznie się różnią w wielu drobnych aspektach.

To nie wszystkie problemy związane z tworzeniem „idealnej" gry esportowej. Pamiętajmy o konieczności wiarygodnej autoryzacji graczy. Pewnym rozwiązaniem mogą być tu mechanizmy rodem z *Tribes 2*, gdzie gracz dysponuje własnym kontem zabezpieczonym hasłem. Wydaje się jednak, że dopiero wprowadzenie kamer internetowych, filmujących gracza i ekran jego monitora, rozwiązałoby jednoznacznie problem autoryzacji graczy w rozgrywkach internetowych (zwłaszcza w połączeniu z rejestracją kont chronionych hasłami).

Nie zapominajmy także o rzeczy niesłychanie istotnej: gra musi zapewniać możliwość oglądania meczy przez widzów. Taka wirtualna telewizja istnieje już obecnie w postaci dodatkowych modów czy wręcz zewnętrznych programów współpracujących z grami sieciowymi. Pamiętajmy, że nie ma sportu bez kibiców, bez których z kolei nie ma sponsorów, a tych nie ma tak długo, jak długo przebieg gry mogą oglądać wyłącznie zawodnicy.

Jak zatem brzmi odpowiedź na podstawowe pytanie: czy gry komputerowe można zaliczyć już w poczet sportów, czy jeszcze nie? W świetle powyższych rozważań stwierdzić można, że – „na razie nie". Sytuacja jest trochę taka, jak z pokerem, który jest tylko grą, i brydżem, którego uprawianie zalicza się do sportów – tu i tu używa się kart, różnica tkwi w stopniu złożoności oraz otoczki organizacyjnej. Ta rzeczywistość może jednak ulec zmianie, kiedy moce komputerów i zdolności programistów wytworzą spełniającą opisane warunki grę „idealną", a do tego powstaną profesjonalne ligi i organizacje amatorskie zrzeszające graczy oraz organizujące sankcjonowane turnieje. Wówczas być może granie stanie się sportem – dziś pozostaje tylko (aż?) właśnie tym, czym jest: graniem, czyli rozrywką. ❐

Najgorzej, kiedy jest najlepiej

między GRAMI z nami

Światowidy 2002 zostały przyznane już miesiąc temu i właściwie nie ma po co wracać do głosowania, ale mnie jakoś nie daje spokoju fakt, że pewniak, na którego stawiałem jak na Zawiszę, nie wszedł nawet do puli gier nominowanych. Mowa o kategorii cRPG i grze „The Elder Scrolls 3: Morrowind". Przypomnę, że wygrał „Icewind Dale 2", zaś kolejne dwa miejsce zajęły „Neverwinter Nights" i „Gothic".

Zrazu myślałem, że winę ponosi tu fakt, iż w Polsce rolplej ten pojawił się w samej końcówce zeszłego roku i niewiele osób zdążyło weń pograć, doceniając jego uroki, a nade wszystko rozmach i bogactwo. Ku mojemu zdumieniu jednak nie to okazało się głównym problemem, choć z pewnością znaczenie miało. Wytłumaczenie, które najczęściej słyszałem, sprowadzało się do krótkiego: za dużo kombinowania od samego początku. Innymi słowy mówiąc, za trudne, nieprzyjazne, nieprzystępne, bo tak to właściwie należy ująć.

No cóż, „Morrowindowi" rzeczywiście trudno odmówić tych wad. Swobodne opanowanie zasad gry (np. tworzenie postaci) i interfejsu (np. operacje w okienkach plecaka i rozmów) zajmuje coś koło trzech godzin. A potem jeszcze drugie tyle trzeba na wejście w świat, bo akcja rozpędza się dopiero po uzbieraniu paru drobnych, przeżyciu kilku przygód i przewędrowaniu najbliższej okolicy. Nie powiem, może się nie chcieć. Tylko że, cholera, warto. I jak ktoś tego nie wie, to ja mu to teraz mówię, dużymi literami: WARTO.

Oczywiście, i niestety zarazem, „Morrowind" nie jest jakimś jedynym „wielkim niedocenionym". Od ręki podać tu mogę rewelacyjną grę pt. „Black & White", która zasługuje na uznanie już choćby tylko za sam pomysł, o wykonaniu nie wspominając. Promocja była spora, recenzje i oceny – więcej niż przychylne, a reakcje graczy bardzo optymistyczne, mimo tego gra nie stała się hitem nad hitami. Gracze nie zagrywali się w nią długo, a autorzy nie naśladowali w kolejnych produkcjach. Umiarkowana popularność, potem boczny tor, a na koniec cisza.

Jeszcze lepiej, a właściwie gorzej, było z „Battlezone" – moim ulubionym RTS-em. Doprawdy aż złość mnie bierze, jak pomyślę, że gra ta nie została okrzyknięta przełomem w gatunku, powaleniem na kolana dotychczasowych produkcji i milowym krokiem wyznaczającym nowe trendy (uff, mocno). Absolutnie doskonała fabuła (tajna kolonizacja Układu Słonecznego), superklimat (planety „budowano" w oparciu o wiedzę astronomiczną, przy wykorzystaniu zdjęć z sond kosmicznych), klarowny interfejs (jak się go już opanowało, ale z tym właśnie było najwięcej kłopotów). Czy trzeba czegoś więcej? Ale nawet to nie wystarczało, bo całość, zupełnie tak samo jak przy „Morrowind", dawała ten efekt, że była za trudna na starcie. Sam miałem zdaje się trzy podejścia, choć kiedy już się przełamałem, zabawa była wyśmienita (w części drugiej nieprzyjazność interfejsu zniwelowano przystępnym tutorialem, ale dla mnie to już nie było to – za dużo strzelania na oślep, a za mało strategii).

Okazuje się więc, że choć narzekamy, iż gry są coraz krótsze i prostsze, zdarzają się także trudne i długie, a nawet za trudne i za długie. Efekt, co ciekawe, jest dokładnie taki sam – odrzucenie graczy i rynkowa porażka. A na pewno przemknięcie bez większego echa.

Naturalnie, winę ponoszą przede wszystkim twórcy danych dzieł. Wszak gry komputerowe to oszustwo, które ma nas przekonać, że to co nierzeczywiste, istnieje naprawdę. I to przekonać tak, żebyśmy nawet sami nie wiedzieli, kiedy zostaliśmy

Jak powstawał nowy Świat Gier Komputerowych

Najlepiej pracuje się na łonie przyrody. Bazyl frasobliwy zmaga się z instrukcją do Master of Orion 3.

Nasi przodownicy pracy: każdy bajt na wagę złota.

200 procent normy!

500 procent normy!

7,3 promila!

omamieni. Jeśli zaś ktoś oszukuje, a my o tym wiemy, to całość traci sens – a tak właśnie jest, kiedy gra jest za trudna i miast wejść od razu w świat gry, zastanawiamy się, co oznaczają te tabelki, jak dobrać parametry i co w ogóle dalej robić.

Ale czy to jedyny problem? Czy my, gracze, nie mamy sobie nic do zarzucenia? Bo ja akurat mam wrażenie, że z każdym kolejnym krokiem jesteśmy coraz bardziej niecierpliwi. Dobrze czytacie: nie wymagający, ale właśnie niecierpliwi. Żeby dawać grom drugą i trzecią szansę. Dziś jak za pierwszym podejściem tytuł nie chwyci – do kosza. A ja się pytam: dlaczego zaraz do kosza? Grzecznie na półeczkę, odczekać z tydzień i spróbować jeszcze raz. Zwłaszcza jeśli inni mówią, że gra jest wyśmienita, choć z początku trudna. Dobrze też jest poratować się jakimś wspomagaczem. Jeśli gra jest symulatorem łodzi podwodnej, to można obejrzeć „Das Boot", albo jeśli strategią – to zaaplikować sobie chwilę wspomnień i sięgnąć do pudła ze starymi żołnierzykami z dzieciństwa (ja mam takie pudło, a wy?). Zaraz przyjdzie ochota na granie. Nawet jeśli jest to trudne granie. A że warto włożyć w to trochę więcej wysiłku, niż zazwyczaj, niech przekona Was fakt, iż w całej tej sprawie tkwi jeszcze jedna słodka tajemnica, o której do tej pory nie pisałem – trudne gry zawsze lepiej się zapamiętuje. Dzięki temu nie tylko mamy duże szanse świetnie się bawić, ale do tego jeszcze przez wiele lat o tym pamiętać. ❐

Gracz

LISTY
DO REDAKCJI

Przeglądając nowy numer ŚGK zauważyłem, że macie sporo niezgodności co do dat premier. Nie zgadzają się daty przy zapowiedziach, w tabeli „Kalendarz premier" i w reklamach. Oto błędy, jakie znalazłem zaledwie w jednym numerze (03/2003):
– „IGI 2 Covert Strike" – to szczególny przypadek, bo w numerze były trzy daty premiery: w reklamie data marzec 2003, w zapowiedzi data luty 2003, a w tabeli tak samo jak w reklamie na okładce marzec 2003.
– „Colin Mcrae Rally 3" – w reklamie maj 2003, a w tabeli marzec.
– „Star Wars: Knights of the Old Republic" – w zapowiedzi wrzesień 2003, a w tabeli ogólnie 2003 r.
– „Vietcong" – w zapowiedzi kwiecień, a w tabeli marzec 2003.
Przyznacie, że tyle błędów w jednym tylko numerze to trochę za dużo. Co w takim przypadku ma zrobić skołowany gracz?

Marekkk

W istocie owe błędy są raczej nieścisłościami i wynikają nie tyle z naszej niewiedzy, co niewiedzy wydawców i dystrybutorów gier. Bo warto tu wyjaśnić, że sami twórcy gier często nie wiedzą, kiedy nastąpią premiery ich dzieł lub je nieustannie przesuwają, a co za tym idzie, podają nam sprzeczne informacje na ten właśnie temat. Oczywiście, staramy się ograniczyć te niezgodności do minimum, jednak ostatnio proceder ten stał się jakby częstszy i na większą skalę.

Może wydawcy przekonali się, że nikt się nie burzy, kiedy podają mylne daty premier i przestali przywiązywać do tego wagę. A może faktycznie sami nie potrafią realnie ocenić i powiedzieć, kiedy skończą (w końcu gry są coraz bardziej skomplikowane i coraz więcej przy nich pracy, a więc i wszelkich obsuw). Lub robią to celowo, żeby wzmocnić efekt marketingowy. Naprawdę nie wiem. Ale faktem jest, że zjawisko takie zachodzi i warto zwrócić na to uwagę choćby w którymś z naszych Raportów Specjalnych. Zobaczymy, co z tego wyniknie.

Czytam Was od ponad trzech lat i zauważyłem, jesteście specami w erpegach i strategiach, a ostatnio grach sieciowych, mniej za to cenicie inne gatunki (przygodówki, gry sportowe). Dlatego zaskoczył mnie bardzo fachowy tekst o symulatorze „Combat Flight Simulator 3". ManJAk i Diaz objawili mi się w nim jako fanatycy tego rodzaju zabawy. Czy to prawda? I jak to wygląda z innymi redaktorami i innymi gatunkami?

Raggnarok

Owszem, to nie tajemnica, że obydwaj panowie są maniakami symulatorów lotniczych, w ogóle symulatorów wojennych. Jest tutaj zresztą paru takich, ze mną włącznie, choć ja bardziej chyba wolę symulatory SF (choć nazwa to absurdalna – jak można symulować coś, czego nie ma).

No cóż, gusta i manie mamy naprawdę różne, ale moim zdaniem świetnie się uzupełniające. To jednak temat na dłuższą pogawędkę. Hmmm... faktycznie, czas chyba pomyśleć o jakimś tekście kulturalno-zapoznawczym, który opisałby, jak to mówią, who is who. Z pewnością wspomnę o tym na kolegium redakcyjnym.

Chciałbym się dowiedzieć, czy kartki pocztowe z odpowiedziami na konkursy należy wysyłać tylko na adres korespondencyjny, czy też można także na adres redakcji? Dotychczas wysyłałem tylko na adres redakcyjny i nie wiem, czy brały one także udział w losowaniu.

Mariusz

Zasadniczo wolimy adres korespondencyjny, bo jesteśmy tu przygotowani na nawał właśnie listów konkursowych i kontaktowych. „Zwykły" adres przeznaczony jest do korespondencji firmowej. Ale prawdę mówiąc, nie robimy z tego jakiejś sztywnej reguły (nie jesteśmy w końcu biurokratami) i jeśli jakiś list zapodzieje się nie do tej przegródki, to go przerzucamy. Nie ma się więc czym martwić.

rubrykę prowadzi: Piotr Pieńkowski

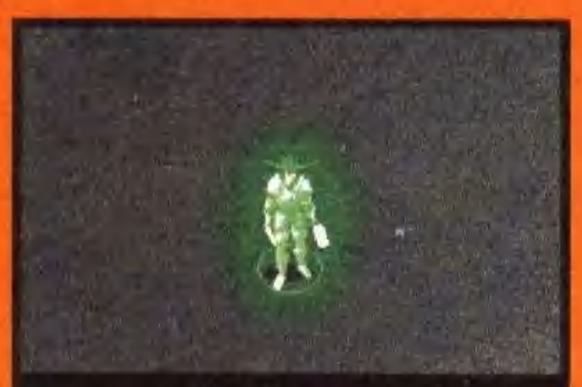
forum

Motylem jestem, aaaa...

Optymistyczny akcent.

Gdzie lecisz, Neo?

Własne M.



Zenek pracuje w elektrowni atomowej.

Oooo, makarena...

Te, masz ognia?

Rasiści dorwali Lando.

Mecz Polska – Predator.

W tym numerze ŚGK publikujemy ilustracje, które nadesłali: Artur Cnotalski, Mikołaj Barnaś, Karol Dorosz, Łukasz Sawczyn, Paweł Zgierski, Piotr Pakuła, Krzysztof Grześkowiak. Wszyscy oni otrzymują od nas po grze komputerowej. Gratulujemy, nagrody wyślemy pocztą.

Jeśli chcesz wziąć udział w naszej zabawie, przypominamy, że swoje żarty, zawsze z podanym tytułem gry, propozycją podpisu i adresem zwrotnym, można wysyłać zwykłą pocztą na dyskietkach na adres redakcji ŚGK lub pocztą elektroniczną na konto: rednacz@sgk.com.pl.

Miłej zabawy.

a HYDE PARK :) hece

Masz coś ciekawego do powiedzenia? Jakaś sprawa Cię wkurza? Wpadłeś na genialny pomysł? Napisz do nas – „Hyde Park" czeka na Ciebie! Wszystkie opublikowane wypowiedzi nagradzamy grami komputerowymi. Listy należy wysyłać na adres redakcji ŚGK koniecznie z dopiskiem „Hyde Park". Można też napisać maila na konto podane w ramce, koniecznie z podanym adresem zwrotnym i zatytułowanego „Hyde Park".

skrytka pocztowa 39
ul. Jagiellońska 6
85-005 Bydgoszcz

rednacz@sgk.com.pl

NOWO-MODA

Chciałbym nawiązać do listu Agi z poprzedniego numeru. Biorąc pod uwagę całą Twoją wypowiedź, przyznaję, że się z Tobą zgadzam. Chcę jednak jeszcze rozwinąć temat narzekania graczy. Otóż często ma miejsce taka sytuacja (chociażby wśród moich znajomych), gdzie po przeczytaniu zapowiedzi i obejrzeniu kilku „szotów" z gry od razu się zaklinają, że muszą ją mieć i zamawiają już przed premierą. Dopiero potem następuje wspomniane przez Ciebie narzekanie. A można tej sytuacji łatwo zapobiec. Testując wcześniej demo lub zapoznając się z różnego rodzaju recenzjami, możemy łatwo wykluczyć ewentualność, że uruchomienie gry uniemożliwią nam niedostatki posiadanego przez nas sprzętu lub nagłego odkrycia, że gra się nam jednak nie podoba.

CoRTeS

Większość mądrali, którzy krytykują gry, wcale nie bawi się w te zabawki. Pograją trochę na jednym poziomie, polatają w dwóch misjach i dawaj udawać geniusza, który zjadł wszystkie rozumy. Ale udawanie speca wychodzi im tylko do czasu, gdy zaczyna się rozmowa na temat szczegółów. Wtedy gość odpada. „Tego nie wiem, tego nie widziałem, a tak w ogóle to jestem na początku i piszę swoje pierwsze wrażenie.". No tak, tylko po co się wtedy człowieku w ogóle odzywasz? Po co mącisz? Już starożytni rozumieli: trzeba wiedzieć co się mówi, a nie mówić co się wie.

Ktoś kiedyś powiedział, że ocenianie gier tylko według „pierwszego wrażenia" to jak ocenianie filmu po napisach wstępnych. Autor na prezydenta.

Polo

Zgadzam się z listem Agi. Narzekać jest najłatwiej i robią to dosłownie wszyscy; nie tylko gracze. Straszne jest natomiast to, że gracze krytykują czasem gry za rzeczy nieistotne i człowiek się zastanawia, o co tu chodzi. Czy chcą pokazać innym, jacy są mądrzy i superweterani, czy naprawdę nie widzą, że ich krytyka to tylko marudzenie? Nie wiem. Ja w każdym razie przyłączam się do apelu Agi – zacznijmy patrzeć także na dobre strony gier i zacznijmy okazywać, że je lubimy, bo inaczej ktoś patrzący z boku pomyśli, że faktycznie z nami coś nie tak, skoro gramy w gry, które w większości uważamy za denne.

Prince

JEDNORAZÓWKA

Hannibal, Twój pomysł jest wspaniały, ale nierealny. Przecież gry bazują na różnych enginach. Jakim cudem postać z „Baldur's Gate" ma być przenoszona do „Morrowind"? Nie mówiąc, że w obydwu ważne są różne rzeczy. W pierwszej nie ma znaczenia, czy postać biega szybko, ale w drugiej na własnej skórze przekonasz się, jakie to ważne. Do tego dochodzi fakt, że w różnych grach mamy różne światy. Po co komu 3 stopień magii, gdzie magii nie ma („Fallout") itd.

Zgadzam się natomiast, że powinna istnieć opcja przenoszenia postaci w obrębie jednego cyklu. Tak jak to bywało kiedyś („Eye of the Beholder" – drużynę z części pierwszej spokojnie transferowało się do drugiej lub trzeciej). Zgadzam się, że autorzy gier wykazują marnotrawstwo, a graczom psują zabawę. Dobrym przykładem jest seria „Gothic". W części pierwszej człowiek z mozołem tworzył idealną postać, a teraz dowiaduję się, że w drugiej nic z tego – bohater zacznie przygodę od urazu głowy i kompletnej amnezji. Łatwizna, aż boli. Szkoda.

Takman

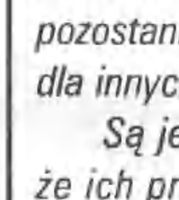
BRAZYLIJSKIE SERIALE

Wiele gier pojawia się na rynku. W jedne gramy i zaraz o nich zapominamy, inne pamiętamy całe lata. Dla mnie grą, o której nie zapomnę, jest saga „Baldur's Gate". Moim zdaniem to najlepsza gra, nie tylko jako rolplej, ale najlepsza ze wszystkich, jakie powstały na PC. Bardzo mi brak nowych części, a jednak uważam, że autorzy słusznie skończyli cykl na dodatku „Tron Bhalla". W ten sposób „BG" pozostanie niedoścignioną legendą i wzorem dla innych.

Są jednak gry, których autorzy, widząc, że ich produkt osiąga znaczne sukcesy, ciągną sagę dalej, powodując, że z czasem ich gry przestają być postrzegane jako legenda.

Dobrymi przykładami są tutaj „Final Fantasy", „Might & Magic" czy „Ultima". Doskonale pamiętam czasy, kiedy powstała pierwsza część „Final Fantasy". Okrzyczano ją wielkim hitem miażdżącym inne gry fantasy w proch. Rzeczywiście – pierwsze wydanie gry było wyśmienite. Ale o następnych już się tego powiedzieć nie da. Podobnie sprawa ma się z „M&M" i „Ultimą". Trzy-cztery części dało się strawić, jednak dalsze były beznadziejne i zniszczyły legendę. Chyba niepotrzebnie...

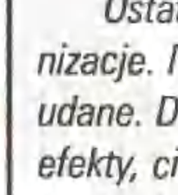
Gunter



EGRANIZACJE

Ostatnio na rynek weszły kolejne eGRAnizacje. Niestety, znów nie były to produkcje udane. Dlaczego? Miały niezłą obsadę, dobre efekty, ciekawe zdjęcia. No cóż, może przeniesienie na ekran kinowy gier TPP i bijatyk nie jest dobrym pomysłem. Może po prostu jest to przedsięwzięcie niewykonalne. Ale przecież istnieje wiele innych wspaniałych tytułów (z innych gatunków), które aż się proszą o przeniesienie do kina. Choćby „Deus Ex", „Baldur's Gate" 1 i 2, „Atlantis", „Starcraft", „Warcraft 3", „Mafia", „GTA 3D", „Planescape Torment", „Syberia". Z tych wszystkich gier można by zrobić wspaniałe przeboje filmowe pokroju „Władcy Pierścieni". Ja na pewno poszedłbym do kina, by zobaczyć przygody J.C. czy Bezimiennego. A wy?

Glad4



MAŁE JEST PIĘKNE

Ostatnio gracze narzekają na to, że gry są za łatwe i za krótkie. Ale czy to źle? Twórcy gier myślą rozsądnie, wydając gry, przy których człowiek odpoczywa i się relaksuje, nie wkładając w to zbyt wiele serca. Przykładem może być „NFS: Hot Pursuit" – gra dziecinnie prosta, dostarczająca mnóstwo emocji, pozwalająca się przez chwilę odprężyć. Po takiej dawce adrenaliny jestem gotowy do nauki, co nie zdarza mi się w przypadku cRPG (mój ulubiony gatunek), gdy nie potrafię przestać myśleć, co będzie za chwilę, jak dalej potoczy się fabuła, kiedy przejdę kolejnego bosa/smoka/maga (niepotrzebne skreślić).

Bukins

NABITY W BUTELKĘ

Do napisania tego listu skłoniła mnie gra pod tytułem „Skoki narciarskie 2003: Polski orzeł". Grałem już w poprzednie dwie wersje i mi się dość podobały a więc bez wahania wyłożyłem 20 zł na ten cel. Już przy instalacji się zdenerwowałem. Gra zainstalowała się gdzieś do 80% i wyskoczył komunikat, że brakuje miejsca na dysku. Wykasowałem niepotrzebne pliki z „Twardziela" i ponownie przystąpiłem do instalacji. Gierka nareszcie znalazła się na moim dysku. Uruchomiłem, wybrałem tryb dla jednego gracza i postanowiłem zacząć od praktyki. Nastawiłem grę na 10 skoków i rozpocząłem rozgrywkę. Od razu zauważyłem, ze „Skoki" mi się lekko tną, więc postanowiłem powrócić do opcji i zmniejszyć detale. Jednakże złudne moje nadzieje. Wyjść się po prostu nie dało. Ustawiłem 10 skoków, mam wykonać 10 skoków. Trudno, musiałem to przeboleć. Kiedy już się wyskakałem, wszedłem do opcji i zmniejszyłem detale. Potem postanowiłem rozpocząć karierę. Stworzyłem skoczka i dalej było podobnie, jak w poprzednich wersjach. Dopiero same skoki zmieniły swoją formę. Grafika wyraźnie ładniejsza, tylko dlaczego zawodnicy wyglądają jak patyki? A skoki jak skoki, da się grać, choć starsze gry z tej serii jak nie lepsze, to na pewno gorsze od „Orła" nie są. Ostatecznym powodem odłożenia gry na półkę był bug powodujący brak nazwisk i not sędziowskich.

Ale nie to mnie wzburzyło najbardziej, tylko pytanie – jakim prawem dystrybutor zaznaczył na opakowaniu, że jest to ulepszona wersja „RTL Skispringen"? Przecież to jest nieudolny polski projekt. Do tego z tak olbrzymim błędem, jakim jest „ukrycie" nazwisk i not?

Sam piractwa nie popieram, ale jak tu się dziwić ludziom kupującym piraty. Jak się teraz zastanawiam, to gdybym jeszcze raz miał kupić „Skoki narciarskie 2003", to poszedłbym do pirata. Przynajmniej nie czułbym się nabity w butelkę.

aswalt

I śmiesznie, i strasznie

Idzie wiosna, skrada się podziemnymi korytarzami i ani się obejrzymy, jak wyskoczy spod tej ziemi bukietem zapachów i zieloną tęczą. Jak zwykle o tej porze, Amor odkurzy swój kołczan i seriami zacznie sypać na lewo i prawo, będące pod ochroną konwalie pojawią się w wiaderkach sprzedawczyń na rogach ulic, a rolnicy wezmą się do roboty i przestaną przeszkadzać ludziom w jeżdżeniu samochodami. Ze wszystkich tych powodów, a i z wielu innych też, wiosna to moja ulubiona pora roku, żal mi tylko trochę tych rolniczych blokad, których wytrzymałość zawsze miałem ochotę przetestować zderzakiem swojego zardzewiałego, ale wciąż dzielnego Poloneza. Że niehumanitarnie to wiem, ale w pale mi się nie mieści, dlaczego policja, utrzymywana z podatków między innymi kierowców, na drogach, utrzymywanych między innymi z tego samego źródła, ochrania znudzonych chłopów łażących w kółko po jezdni, zamiast dbać o interesy kierowców, o drożność komunikacyjną kraju – i nie rozpędzi tego tałatajstwa na cztery wiatry. A jak już rozpędzi, to się jej czepiają, że po stalinowsku. A niechbym ja, ja! sam zaprotestował przeciwko powiedzmy wojnie w Iraku i postawił swoje auto w poprzek jezdni... Już widzę te kajdany, grzywny za zakłócanie ruchu, auto odholowane na parking, rachunek za holowanie i wszystkie inne szykany. Furda tam protesty, wystarczy że źle zaparkuję, a już blokady na kołach i mandaty. Trudno się zatem dziwić, że człowiek przestaje wierzyć w prawo równe dla wszystkich i – zgodnie z mandatem nadanym przez Johna Locke'a – sam zaczyna chcieć wyegzekwować należne sobie wolności. Choćby przy użyciu zderzaka, jakkolwiek straszna lub śmieszna ta wizja by się wydawała.

Canis familiaris z blokadami tańcował, nie one ostatnio mi straszne. Straszy mnie wizja wojny w Iraku, wąglika w kopertach, jeszcze wyższych podatków oraz hord dresiarzy panujących na ulicach. To jednak wyłącznie strach przed rzeczami naturalnymi, żaden horror, co najwyżej thriller z rasą ludzką w roli głównej. Od tych strachów chętnie bym odwrócił się ku lękom bardziej, powiedzmy, metafizycznym. Cóż z tego, skoro w kinach też horrorów niewiele, jeden „The Ring" dobry był, ale wiosny nie uczynił.

Podobnie jak wśród gier „Silent Hill 2", rzecz, którą miłośnikom prawdziwego, psychicznego strachu polecam gorąco, choć z sumieniem nie do końca czystym, bo ta konwersja gry konsolowej to koszmar w swej czystej esencji, powinna być sprzedawana ze znaczkiem „tylko dla dorosłych – uwaga, może spowodować bezsenność". Jest w niej wszystko to, co powinno przerażać: poczucie osamotnienia, klaustrofobiczne lokacje, dźwięki, które sprawiają, że człowiek ogląda się nerwowo przez ramię, a nade wszystko niesamowita fabuła, przywodząca na myśl najlepsze dokonania Lyncha. Jest poczucie zagrożenia, lęk przed nieznanym, jest to, w czym celował Stephen King – rzeczy zwykłe i z pozoru „obłaskawione" świadomością nagle okazują się czymś innym, przerażającym w swej prawdziwej istocie; słowem, horror to doskonały. Tym bardziej, że wymykający się tradycyjnym klasyfikacjom, bo ani to zręcznościówka (choć nierzadko trzeba jakiejś paskudzie przywalić), ani przygodówka (choć zdarzają się zagadki, jakie należy rozwiązać), ani rolplej czy tym bardziej strategia albo symulator. Najbliższe prawdy zdawałoby się określenie „interaktywny film zrealizowany przy użyciu trójwymiarowej grafiki komputerowej" – no, ale takiego gatunku jeszcze nie ma, więc zostańmy przy określeniu „horror".

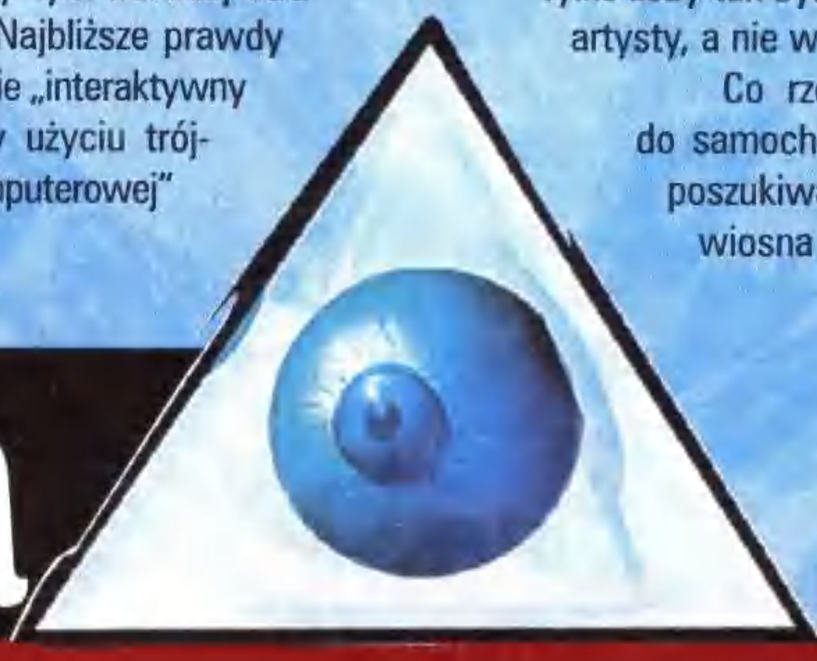
Tylko – czy właściwie można o czymś takim mówić w przypadku gier? Są filmy, które straszą, są takie książki, ale gier straszących jak na lekarstwo. Owszem, momentami straszył „Half-Life", ale tylko do chwili, gdy człowiek zaczynał się prać z banalnymi żołdakami; trochę straszył „Undying", ale mnie akurat nie bardzo. Przerażał na pewno „Aliens vs Predator", też dzięki mieszance poczucia osamotnienia, bezsilności i nieuchronności zagrożenia. Ale nie był to horror, zwłaszcza jak grało się Predatorem. Kiedyś, za czasów świetności przygodówek, trafiały się gry tego typu, przerażające w różnym stopniu, ale były. Teraz, kiedy przygodówki to gatunek wymierający, jak onegdaj pterodaktyle czy gry logiczne, zawęziło się pole manewru twórców oprogramowania rozrywkowego, a może właśnie – może nie powstała jeszcze odpowiednia forma dla gatunku, jakim jest horror? Bo wszak gry komputerowe zdają się być dlań idealnym medium, nie tylko bowiem opowiadają jakąś historię, ale pozwalają ją przeżyć osobiście, czyli znacznie mocniej, niż przy biernej tylko percepcji. Być może zatem to jest kierunek rozwoju, którego eksploracja jest w stanie przynieść wiele zaskakujących rezultatów... Tylko że aby stworzyć dobrą opowieść grozy, potrzeba czegoś więcej niźli mechanicznej zdolności kopiowania kolejnych plansz RTS-owych czy układania poziomów do następnych Quake'ów. Ale na brodę Reorxa, na świecie nie brak zdolnych scenarzystów. Wystarczy ich tylko wykorzystać.

Czytałem dawno temu piękną powieść o miłości. Nie pamiętam z niej nic, poza tym, że główna bohaterka miała na imię Sally i w książce ani razu nie padało słowo „miłość". I właśnie dlatego była ona tak dobra – albowiem opowieść o uczuciach musi ich jak najmniej ukazywać, a jak najwięcej pozostawiać w polu niepewności i domysłów. Tak samo jest z dobrym horrorem: zakrwawiony zombiak biegający po ekranie ze sztachetą – śmieszy. Gdy go nie widać, ale człowiek wie, że może zaraz rzucić się zza pleców i w łeb przyłożyć, gardło przegryźć – wtedy jest inaczej. Tylko żeby tak było – potrzeba ręki artysty, a nie wyrobnika.

Co rzekłszy, wsiadam do samochodu i ruszam na poszukiwanie blokad, nim wiosna przyjdzie. ❐

ŚWIAT WEDŁUG

ManJAka



ManJAk

On@line

W związku z Dniem Kobiet nasunęła nam się smutna refleksja, iż nadal mało dziewczyn/kobiet pasjonuje się grami komputerowymi. Zapytaliśmy naszych forumowiczów, co zrobić, jakie gry tworzyć, by płeć piękna chętniej garnęła się przed monitory komputerów. Poniżej przedstawiamy najciekawsze wypowiedzi, całość dyskusji możesz prześledzić pod adresem http://www.sgk.com.pl. Opinie czytelników nie muszą być zgodne z poglądami redakcji.

Dlaczego dziewczyny/kobiety nie pasjonują się grami komputerowymi? Może po prostu nie podoba im się to ciągłe strzelanie, skakanie, albo myślenie nad kolejnym ruchem? Może chciałyby pograć np. w „wirtualne malowanie paznokci"? Chociaż z tego co widzę, to chyba płeć piękna lubi grać w gry cRPG albo Simsy. Jest jeszcze jedna możliwość: dojrzewają szybciej od mężczyzn i już ich to nie bawi.

ThimGrim

Ja nie do końca zgadzam się z tym, że mało dziewczyn spędza czas przed grami komputerowymi. W moim miasteczku połowa dziewczyn, które znam gra, albo w „The Sims", albo w „Baldur's Gate". Niestety starsze dziewczyny (tak zwane kobiety) uważają, że gry są dla małolatów (czyli dla większości mężczyzn).

Ganster

Większość ludzi uważa, że dziewczyny grają tylko w „The Sims" itp. Z moich obserwacji (dwie siostry) wynika, że chodzi o sposób rozgrywki, bowiem mało jest dziewczyn, które lubią się wgłębiać w szczegóły takie, jak zaawansowane sterowanie, przedzieranie się przez kolejne menu itd. Druga sprawa – fabuła – nie powinna opierać się na schemacie ratowania świata, tylko powinna zawierać pewną, najlepiej zabawną lub tajemniczą historię (przygodówki). Mile widziane są proste zręcznościówki (np. pinballe), logiczne (ostatnio popularna na fSGK gierka z lusterkami, lub postrach innych użytkowników, czyli pasjanse i te nieszczęsne Simy.

Daros13

(...) Czytając wypowiedzi niektórych forumowiczów, nie dziwię się całkowicie, że często dziewczyny nie mają ochoty mieć cokolwiek wspólnego z „rzeczami facetów". Skoro widzicie w dziewczynach tylko malowanie paznokci i chodzenie po sklepach, to chyba coś nie tak.

Co prawda rzeczywiście w pewnych kręgach można zaobserwować postępującą degradację intelektualną u pewnego typu dziewczyn (bo niby skąd biorą sią plastikowe, tępe „barbie"), ale z pewnością nie tyczy się to ogółu.

Thilu

Dziewczyny nie grają w gry, bo nie mają po co. Wolą złapać jakiegoś chłopaka, iść z nim na imprezkę, później wyjść za niego i mieć inne „gry". Mąż jej kupi kosmetyki, ciuchy itd, ale jak już by jakaś się uparła, to założę się, że by grała w „The Sims", gdzie bawiłaby się w rodzinkę. I dlatego jest tak dużo dodatków do Simsów – producenci powinni tworzyć gry dla dziewczyn, gry, w których nie ma przemocy („The Sims"), jest miła atmosfera („The Sims") i dobra zabawa, która szybko się nudzi („The Sims"). Szybko się nudzi, ale co chwilę nowy dodatek, czy to „Wakacje", „Zwierzaki", „Randka" itp., w których zawarte są nowe lokacje, przedmioty i tym podobne. Więc już wiemy, dlaczego Simsy się nie nudzą i dla kogo je głównie robią.

bartiz

Większość z Was źle rozumuje. Uważacie, że dziewczyny nie grają, bo nie powstała gra symulująca łażenie po sklepach, malowanie paznokci itp... (czyli jakby na to nie patrzeć codzienne zajęcia dziewczyn). A my? Czy my dzień w dzień wyłazimy z glockami, mp5-tkami na ulicę i robimy rzeź? Raczej nie. To, że płeć piękna w mniejszym stopniu interesuje się grami to prawda, co nie zmienia faktu, że takowe istnieją. Mamy polską reprezentację w CSa, za granicą jest już pełno takowych klanów. Nawet moja siostra swego czasu zagrywała się w „Dungeon Keepera", „Diablo" 1 i 2, „StarCrafta", a także w różnego rodzaju gry ekonomiczne lub RPGi. Ale prędzej czy później takie rzeczy się odstawia na półkę – nadchodzą studia, a co się z tym wiąże, brak czasu. Widzę to sam po sobie: studia pochłaniają mi dużo czasu i naprawdę rzadko kiedy siedząc przy kompie zagrywam się w jakąś grę godzinami.

PAiN

http://www.sgk.com.pl

opracował: baRTeS

Grao Story

– Życie komputerowca, życie komputerowca... Co to w ogóle jest za życie?! – zrzędził Mish-kha Conq. – O czym tu pisać? O czym tu pisać można? To atrapa życia, a nie życie! Że co? – zapalał się – Że siedzi, że przed komputerem... I co więcej można napisać? – Spojrzał na swoje miejsce pracy. – O monitorze? Większym? Mniejszym? Że raz piję kawę, a drugi raz herbatę? Z kubka w kwiatki, a kiedy indziej w motylki? Że czasem siedzę bliżej, a czasem dalej? – Na jego twarzy zagościła rozpacz. – Zdarza się, że w nocy, ale częściej za dnia? O! Jakież to ciekawe! Tyyyyle się dzieje! Zaraz oszaleję! Zaraz, psiamać, oszaleję! – Młodzieniec zaczął skakać na pryczy i zdzierać z siebie habit.

W kącie celi, w steranym fotelu, siedział Dżoj-sti Bald i obserwował tę scenę ze stoickim spokojem.

– No widzisz? Już jest o czym pisać.

– Czym się różnią symulatory lotnicze od symulatorów kosmicznych? – spytał podczas wieczornego spaceru Dżoj-sti Bald. Grao-tsy Łinkomande zatrzymał się i zaciągnął wilgotnym zapachem zbliżającej się wiosny.

– W tych pierwszych udajesz, że latasz prawdziwymi maszynami...

– A w tych drugich?

– Udajesz, że latasz nieprawdziwymi...

Młodzieniec zamyślił się. Po chwili przerwał ciszę:

– W matematyce minus dodany do minusa daje plus... Czy to znaczy, że gry kosmiczne są prawdziwsze od powietrznych?

„Jedni siedzą przed oknem", dumał Kompucjusz Diuknuk, „a ja siedzę przed monitorem." Sięgnął po kieliszek. „W swoich powieściach Lem przewidywał, że w statkach kosmicznych nie będzie okien, tylko kamery. Że tak bezpieczniej." Łyknął. Bursztynowy trunek rozgrzał przełyk. „W jego prozie kosmonauci parzą w ekrany pełniące rolę okiennych wyziorów." Uśmiechnął się. „Czym więc różni się ten ekran od okna? Chyba tym, że ma większą ilość widoków..." Pociągnął drugi łyk. „...Więcej można się z niego nauczyć..." Pociągnął trzeci. „...I czasami dzięki niemu ma się wrażenie prawdziwego lotu w próżni..."

Marcin Przybyłek

NEWSY

Konkurs filmowy ŚGK wzbudził nadspodziewanie duże zainteresowanie. Nadeszło zaskakująco wiele filmów, które jury w pocie czoła ogląda i analizuje, czepiając się każdego szczegółu lub każdym się zachwycając. Dokładne informacje dotyczące rozwiązania konkursu jak i prezentacje nagrodzonych prac znajdziecie w najbliższym numerze ŚGK. Aby osłodzić miesiąc oczekiwania, na zachętę proponujemy link do zabawnego, niezwiązanego z konkursem filmiku, który właściwie nie jest filmem typu fragmovie, a raczej dowcipną opowiastką o pewnej imprezie. Co prawda to 70 MB, ale ubaw po pachy gwarantowany niezależnie od tego, kto w co gra: http://dynamic4 .gamespy.com/~tribesmedia/html /pafiledb.php ?action=file&id=278

Ciekawe rzeczy dzieją się wśród gier sieciowych. W początkach działu Arena Online w statystykach z www.gamespy .com/stats królował ***Counter Strike*** z liczbą graczy online balansującą w okolicach 60 – 70 tysięcy. ***CS*** w dalszym ciągu jest na prowadzeniu, jednak obecnie liczba osób jednocześnie mordujących się w tej grze sięga w porywach nawet 120 tysięcy. Po raz pierwszy pułap 10 tysięcy przekroczyła inna gra niż ***CS*** – mowa o ***Battlefield 1942***. Sporadycznie 10 tysięcy przekracza także ***MoH***. Liczby pokazują jednoznacznie to, co wiadomo już od dłuższego czasu: gry sieciowe są w ostrym natarciu, wykazując dynamikę niespotykaną w jakimkolwiek innym gatunku gier. Panowie producenci od singlowych FPS-ów, czas zacząć się sprężać!

Miłośników efpeesowania z pewnością ucieszy nowy polski serwis WWW: http://www.esports.pl/. Serwis koncentruje się przede wszystkim na zagadnieniach związanych z szeroko rozumianym sportem elektronicznym. Newsy, forum, artykuły, kolumny, wywiady – jest wszystko, co być powinno, a to, czego nie ma (serwer FTP z demami i filmami) będzie wkrótce. Polecamy.

FRAKCJA 3D

Opracował: sYslyavor

napędową zainteresowania graczy nowszym produktem. Nie inaczej było i tym razem. Warto próbować? Czy może lepiej darować sobie, zachowując w pamięci oryginał? Ciekawość wygrała. Może wynikało to z moich ciągot do grafiki komputerowej? W końcu obietnice w stylu „stencil shadows" czy „per pixel lighting" brzmią miło dla ucha każdego maniaka trójwymiarowej grafiki.

Wziąłem. Zainstalowałem. Odpaliłem.

Szczęka mi opadła.

NIEREALNA GRA

Stary, ale jary

Z dobrymi grami tak już chyba jest, że chciałoby się, aby żyły wiecznie. Nierealne marzenie, wszystko wokół ma przecież swój początek i koniec, żadna gra nie ma więc prawa wyłamywać się z tego schematu. Komputery dają nam jednakże możliwość w rzeczywistym świecie niespotykaną. Pozwalają wskrzeszać. Najśmieszniejsze, że to działa. I to jak!

Rzadko ulegam ekscytacji informacjami o przeróbkach czy sequelach, wręcz przeciwnie, często odnoszę się do nich z dużą rezerwą mając świadomość, że żerują one na popularności pierwowzoru, będącej siłą

Opadła, nie spodziewałem się bowiem, że to, co zobaczę na ekranie, będzie prezentowało się tak dobrze. Pod względem złożoności geometrycznej mapy może nie błyszczały – wskrzeszenie wskrzeszeniem, cudów jednak nie wymagajmy – ale już tekstury prezentowały się całkiem nieźle, rzekłbym – zaskakująco dobrze. Za to z pewnością błyszczało oświetlenie. Nastrojowe, klimatyczne, może jeszcze nie do końca dopracowane, jednak dające już dość dobre efekty, zwłaszcza w zestawieniu z dynamicznie liczonymi cieniami. Tu muszę przyznać, że owe cienie nieco mnie jednak momentami irytowały, gdyż ich brzegi były ostre jak żyletka. W niektórych sytuacjach owa ostrość powodowała, że odczuwałem dziwne uczucie ciągłej obecności kogoś przy kierowanej przeze mnie postaci, zwłaszcza, gdy kierunek padania promieni świetlnych był taki, że cień przesuwał się po ścianie wraz ze mną. Błąd? Raczej usterka, która zapewne zniknie w kolejnym „paczu". Pisząc o grafice trudno nie wspomnieć o efektach cząsteczkowych w postaci dymów i zamgleń. Są, a jakże, i w połączeniu ze źródłami światła potrafią dawać naprawdę ciekawe efekty, symulujące na przykład oświetlenie rozproszone na zawiesinie cząsteczek mgły. Bajeczka.

Nie do końca byłem zadowolony z wyglądu i animacji postaci. Mogło być lepiej, choć i to, co było widać na ekranie, wyglądało w miarę. Zwłaszcza, gdy się już nie ruszało, leżąc w jakimś oświetlonym bocznym źródłem światła kącie. Tak, wtedy było nieźle, choć obiekty 3D postaci mogłyby zawierać większą liczbę szczegółów. No i ten ruch... toczka w toczkę jak w pierwowzorze. Sytuacja może jednak poprawić się w najbliższym czasie, zobaczymy, czy programistom zechce się dokonać poprawek, czy też spoczną na laurach.

W tym wszystkim istotne było jednak dla mnie ogólne wrażenie z gry. I co? Było MIŁO! Grało się świetnie, bowiem choć po ***Splinter Cell*** grafika nie robiła jakiegoś oszałamiającego wrażenia, prezentowała się wystarczająco dobrze, a sama gra... No właśnie. Pora odpowiedzieć na pytanie, o czym mowa, wówczas wyjaśni się sprawa grywalności. Nie, nie była mowa o ***Unreal Tournamencie 2003*** ani – o Matko Boska, tym bardziej! – o ***Unrealu 2***. Panie, panowie! W świetle swoich ostatnich doświadczeń ogłaszam, iż pogłoski, jakoby

QUAKE TO SZMIRA,

były zdecydowanie przesadzone. Owszem, grafa nie ta, ale jeśli zainstaluje się modyfikację o nazwie **Tenebrae** (http://tenebrae.sourceforge.net/), stary dziadziuś Kwak nagle zaczyna wyglądać o klasę lepiej. Musi, wszak algorytmy graficzne wykorzystywane w tym modzie w zasadzie są tymi samymi algorytmami, które zachwycają w pokazówkach z ***Dooma 3***. Mamy zatem starą jak świat (internetowy) gierę – kochani, to rok 1996!!! – która po liftingu wykonanym rękami kilku amatorów prezentuje się na ekranie bardzo, bardzo przyzwoicie. Grywalność pierwowzoru, przestarzała grafika zastąpiona nową (choć przecież z zachowaniem większości limitów narzuconych przez oryginał!) – i proszę, mamy całkiem ciekawą gierkę. Na tyle ciekawą i na tyle ładnie wyglądającą, że jakoś tak dziwne wrażenie odniosłem, iż grało mi się w nią lepiej niż w ***Unreala 2***.

Tenebrae powstało dzięki decyzji **id Software** o udostępnieniu kodu ***Quake'a***. Paru maniaków uznało, że zabawa w unowocześnienie engine'u gry i dopasowanie go do możliwości współczesnych kart graficznych byłaby interesującą wprawką w zakresie programowania z wykorzystaniem najnowszych algorytmów 3D. Modyfikacja nie jest naturalnie przygotowana w wersji ostatecznej, to wciąż roboczy produkt, stąd pod nieco innym kątem należy spojrzeć na pewne niedoróbki. Twórcy planują już wersję 2.0, przeznaczoną wyłącznie do grania na mapach z ***Quake III Areny*** i bez wsparcia dla ***Quake'a***. Z listy funkcji, które będą dostępne w ***Tenebrae 2.0***, a które już są częściowo zrealizowane, wspomnieć należy o możliwości wykorzystywania szaderów, obsłudze krzywych, animacji szkieletowej (jes-jes-jes, to ta słynna kinematyka odwrotna z ***UT2003***) i paru innych bajerach w stylu wykorzystanie języka programowania szaderów wierzchołkowych i pikselowych opracowanego przez firmę NVIDIA, a znanego pod nazwą Cg.

CHWILA REFLEKSJI

Przygoda z ***Tenebrae*** nasunęła mi wiele niezbyt miłych refleksji dotyczących współczesnego rynku gier, zwłaszcza gier FPP. Przede wszystkim, grając w zmodyfikowanego ***Quake'a*** nie odczuwałem zasadniczej różnicy w jakości grafiki. Nawet nie dlatego, że grafika w **Tenebrae** była jakaś wyśrubowana, ale dlatego, że nie odstawała znacząco od współczesnych produktów i była stylistycznie spójna, czego o ***Unrealu 2*** już powiedzieć nijak nie można. Prostota scen wynikająca z konstrukcji map ***Quake'a*** raziła mnie mniej od bezguścia zaprezentowanego przez twórców ***U2***. Był to już bardzo niepokojący sygnał, gdyż sugerował, że podejście **Epica/DE/Infogrames** (czy co tam swe palce w produkcji nierealnych gier maczało) do graczy polega na wciskaniu im produktu na zasadzie kolorowego opakowania. Naciapać kolorków, naciapać efektów, naciapać obiektów i – WOW! – mamy superprodukt. Zgroza bierze, gdy się jeszcze widzi, jak ów produkt się sprzedaje. Sprzedaje się bowiem nadzwyczaj dobrze, co jedynie potwierdza, że z jednej strony decyzja producenta/wydawcy była słuszna, z drugiej – zapowiada, że kolejne „rewelacje" będą trzymały podobny „poziom", a z trzeciej dobitnie informuje, że kariery McDonalda i Big Brothera nie są przypadkiem, a odzwierciedleniem gustów mas. O tempora, o mores!

Drugą rzeczą, co do której miałem chwilę przemyśleń, było zachowanie botów. Pod tym względem wszystkie trzy gry: ***Q***, ***U2***, ***SC*** prezentują poziom wręcz identyczny. Taki zastój na rynku? 7 lat i zero postępu? Niemożliwe. Więc? Wniosek wyciągam następujący: producenci gier uznają, że rozwijanie inteligencji botów nie leży w ich interesie. Bot „inteligentny" to bot trudny do pokonania, a trudny przeciwnik zniechęca do gry. Zatem lepiej wpakować więcej pary i forsy w stworzenie efektownego opakowania (bowiem ma to bezpośrednie przełożenie na poziom sprzedaży) niż męczyć się wyłącznie w tym celu, aby... zmniejszyć liczbę sprzedanych kopii.

Rynek kształtuje produkty, które się na nim pojawiają. Nawet wyśmienita gra nie zdobędzie większej popularności, jeśli jest grą trudną. Ta prosta reguła jest widoczna nie tylko wśród gier singlowych. Szokujące to, zwłaszcza w świetle badań statystycznych mówiących, iż gracze niepełnoletni to MNIEJSZOŚĆ wszystkich graczy. Niewielką przewagę mają gracze w wieku 18 i więcej lat, przy czym przeciętny wiek gracza to lat... 28. Pytanie tylko, w jakiego FPS-a ma grać gracz dwudziesto-i-więcejletni przy takim a nie innym nastawieniu producentów i wydawców?

Tenebrae udowadnia, że niewielka grupka amatorów może zrobić z grą zaskakująco dużo. Jeśli oni – bez znacznego wsparcia finansowego – potrafili uzyskać taki efekt, dlaczego u licha całe teamy sowicie opłacanych mózgów informatyki i grafiki komputerowej nie są w stanie dostarczyć nam naprawdę dobrego produktu? Obawiam się, że wbrew pozorom to nie wina producentów. To nie głupota programistów czy bezguście grafików.

Wina leży w nas. ❐

KANTYNA

Opracował: Diaz

Środowisko fanów symulacji lotniczych ekscytuje się ostatnimi czasy najnowszym dziełem Microsoftu – trzecią częścią Combat Flight Simulatora. Nie zawsze jednak są to emocje pozytywne: gra ta znalazła zarówno zwolenników, jak i przeciwników, a przy okazji podzieliła graczy na dwie grupy; pierwsza uważa, że CFS 3 jest lepszy niż Il-2 Sturmovik, druga wręcz przeciwnie. Poniżej publikujemy list prezentujący stanowisko tej drugiej właśnie grupy. Jeśli macie swoje uwagi na temat obu tych gier, którymi chcielibyście podzielić się na łamach Kantyny – zapraszamy do dyskusji. Maile prosimy kierować na adres manjak@sgk.com.pl.

Czy wiesz że?

Jednym z najdłużej produkowanych i używanych samolotów na świecie jest An-2, zwany popularnie Antkiem. Został on skonstruowany w 1947 roku i do dnia dzisiejszego spora ich liczba jest na stanie nie tylko w cywilnych organizacjach i liniach lotniczych, ale również w kilku armiach świata. Najczęściej pełnią one rolę transportową, niemniej są państwa (np. Chorwacja), gdzie Antki są maszynami uzbrojonymi w wyrzutnie bomb lub rakiet powietrze – ziemia.

Najdroższym samolotem na świecie jest amerykański bombowiec B-2 Spirit. Koszt wyprodukowania jednej maszyny wynosi 2 miliardy dolarów! Ale jeśli weźmie się pod uwagę użyte w nim technologie, to w sumie nie powinien ten fakt nikogo dziwić. Na dodatek, B-2 jest jedną z bardziej strzeżonych tajemnic Stanów Zjednoczonych i na wszelkich oficjalnych pokazach, o ile już się pojawi, to najczęściej eksponowany jest z daleka. Co więcej, jego misje bojowe owiane są tajemnicą począwszy od momentu startu aż do lądowania w bezpiecznej bazie USAF.

Największą maszyną jaka wystartowała z lotniskowca w czasie drugiej wojny światowej był amerykański bombowiec lądowy B-25 Mitchel. 18 kwietnia 1942 roku szesnaście specjalnie odciążonych maszyn tego typu pod dowództwem pułkownika Jamesa H. Dolittla wystartowało z lotniskowca USS Hornet. Korzyści militarne z bombardowania Tokio i innych miast japońskich były znikome, ale aspekt propagandowy i moralny był przeogromny.

CO NIE GRA W CFS 3?

Polemika komputerowego lotnika

W poniższych rozważaniach nie zamierzam podważać werdyktu zawartego w recenzji ManJAka (ŚGK 03/03), którego wyczucie i profesjonalizm bardzo cenię, mimo to, czuję się w obowiązku wyrazić zdanie na temat gry „Microsoft Combat Flight Simulator 3" – w moim mniemaniu – kontrowersyjnej produkcji.

Gra kosztuje około stu siedemdziesięciu złotych. Pierwsza rzecz, jaka rzuca się w oczy, to radosna informacja na opakowaniu, że nabywca otrzyma w prezencie pudełko DVD. Zawsze mrozi mnie taka wstawka, bo przeważnie oznacza, że w kartonie nie będzie niczego więcej. Obawy okazują się słuszne, bo w środku grucha jedynie rzeczone pudełko z zawartością dwóch płytek, cienką oryginalną instrukcją (jedną z wielu, ale o tym potem) i mapką Europy. Oprócz niego gracz znajdzie PŁYTKĘ CD z polską instrukcją, oraz polski odpowiednik angielskojęzycznej mapki. Jeśli ktoś nastawiał się na opasłe tomisko opisujące taktyki, zasady pilotażu, tudzież encyklopedię, srodze się zawiedzie: nie poczyta w szkole /autobusie/ poczekalni. Tylko na ekranie.

Instrukcja informuje, że na płytce z grą zawarte są trzy dodatkowe tomy w formacie PDF, które można oglądać z menu gry. Istotnie tak jest: program wychodzi do Windows i uruchamia Acrobat Readera, nie bardzo estetyczne rozwiązanie. Zwraca uwagę fakt, że instrukcje stylistyką przypominają wydanie zeszytowe, co pozwala przypuszczać, iż na rynku zachodnim one także były wydane na papierze. To nie wszystko. Zapiski sugerują, że jeśli chcemy zobaczyć filmy instruktażowe, powinniśmy obejrzeć podręcznik online (dostępny w trakcie rozrywki, nie przez internet, jak sugerowałaby nazwa). Filmów jest – zdaje się – pięć, trwają po trzydzieści sekund i... nie zawsze da się je obejrzeć. To znaczy mnie się udało, POZA GRĄ. Bo w jej trakcie program informował o jakimś błędzie. Przypomina się „Il 2" ze swoimi fenomenalnie skonstruowanymi instruktażami...

Po przełknięciu „instrukcyjnej pigułki" gracz zapoznaje się z programem. Pierwsze zaskoczenie to... kursory. Zwykła windowsowska strzałka i klepsydra. Bardzo dziwne. Nie zrażając się wgrywamy dowolną misję i przekonujemy się o... brzydocie gry. Nie braku szczegółowości. Brzydocie. Słowa mocne, estetyka rzecz gustu. Ale kto widział brudne krajobrazy przysypanych śniegiem pól, ciemnozielone łąki i bure miasta, przyzna mi rację. Dobór kolorów jest przesadnie stonowany. Metropolie przypominają nekropolie: szare budynki wystają w przypadkowych miejscach z rozmazanego gruntu zupełnie jak cmentarne nagrobki. Wyraźna i estetyczna sieć „iłowskich" dróg w miastach to marzenie ściętej głowy. Polaryzacja nieba jest minimalna, słońce bardziej przypomina marsjańskie niż ziemskie (nie ma zjawiska olśnienia, po prostu białe, lekko promieniujące koło), w związku z czym atak od jego strony nie łączy się z żadną przewagą, bo można w nie patrzeć. I znowu, o „iłowskich" wrażeniach oślepienia można zapomnieć, jak również o bajkowych efektach soczewkowych; co prawda nie dodają realizmu, bo imitują grę świateł na szkłach kamery, lecz urody, owszem. W symulatorze radzieckiej maszyny lot nad wo-

dą jest źródłem wielu pozytywnych wrażeń estetycznych: delikatny połysk, bump mapping, ruchoma linia brzegowa, śladowa przezroczystość, sama radość. W przypadku „CFS 3" lot nad wodą jest przeżyciem żadnym: niebieskawa nieruchoma plama bez połysku, przezroczystości, animacji linii brzegowej, nawet kilwateru za statkami (obecnego, rzecz jasna, w „Sturmoviku"). Wydaje się, że w dobie kart graficznych GeForce 4, twórcy mogliby zaproponować coś lepszego. Nie proszę o perfekcyjną ciecz rodem z „Morrowinda", ale o cokolwiek, co odróżniałoby te plamy od wiekowego już „Falcona 4.0!" Pikanterii dodaje fakt, że na pudełku widzimy fragment rzeki pięknie odbijający okoliczne drzewa i wybuchający most. W grze woda nie odbija nawet słońca.

Modele samolotów przygotowane są bardzo poprawnie: widać pojedyncze nity, szkła owiewek sugestywnie połyskują, zaś obserwacja modeli „blaszanych" to prawdziwa przyjemność. Jednak i tu wkradł się zgrzyt. W opcjach malowania można wybrać znak rozpoznawczy, który, o ile w oknie wyboru jest ładny i ostry, na kadłubie płatowca, nie wiedzieć czemu, nawet w maksymalnych ustawieniach grafiki jest rozmazany. Daje pozór estetyki tylko przy oddaleniach. Kokpity nie porażają starannością wykonania („iłowskie" są bardziej szczegółowe), chociaż nie są złe, niesmak natomiast wzbudzają nieco zbyt malarsko potraktowane ramy owiewek: mają rozmazane nity, dziwne kolory, sprawiają wrażenie przyczepionych z innego programu. W maszynach amerykańskich górna ramka celownika, w zależności od zbliżenia, raz znika, innym razem się pojawia (w rozdzielczości 800 x 600). Profesjonalizm na każdym kroku. Model lotu wydaje się przyzwoity, chociaż też może wzbudzać wątpliwości. Znów się narażam: osoba nie będąca pilotem nie powinna się na ten temat wypowiadać. Posłużę się więc porównaniem, oczywiście z „Iłem". Chodzi o force feedback. W „CFS 3" (w przeciwieństwie do „Sturmovika") wirtualny pilot nader często odczuwa niemal „chamski" napór drążka na nadgarstek, któremu dosyć stanowczo musi się przeciwstawiać. Sprawia to wrażenie, jakby maszyna koniecznie chciała wykonać pętlę. Gdy jej się na to pozwoli, robi ją chętnie i sprawnie. Z „Iła" pamiętam, że manewr ten wymagał konkretnej szybkości i manipulacji przepustnicą. Albo rosyjskie Migi i Ławoczkiny były mniej zwrotne, albo model microsoft'skiego lotu jest nieco uproszczony, nawet w ustawieniach 100%. Podczas lotu rodem z Rosji, przy przeciągnięciu daje się odczuć łopotanie skrzydeł, o podobnym zjawisku w „CFS 3" można tylko pomarzyć. Słychać jedynie (bardzo, przyznam, sugestywne) jęki dźwigarów, a dżojstik, po staremu, napiera. W rezultacie nie pozostaje nic innego, jak wejść w ustawienia kontrolera i zmniejszyć siłę efektów o 50%, bo inaczej zwyczajnie nie da się latać.

Wystarczy o samolotach i krajobrazach. W końcu siła gry to jej grywalność. Przejdźmy zatem do ekranu kampanii. Wydawało się, że już nic nie może nas zaskoczyć, a jednak. Mapa. Pamiętacie tę ze „Sturmovika"? Umożliwiała wielokrotny zoom i ciągle sprawiała wrażenie spójnej, szczegółowej i przypominającej mapę. Dzieło Microsoftu woła o pomstę do nieba. Już niewielkie przybliżenie ujawnia okrutną pikselozę. Brnięcie dalej doprowadza do ukazania obrazu składającego się z wielkich kwadratów i prostokątów – nic nie mówiących, rzecz jasna.

Co zatem oferuje „CFS 3"? Wysoką cenę, mierną instrukcję, ersatze onej dostępne z menu gry, niezmiernie szczegółową, ale niepiękną grafikę terenu (chmur się nie czepiam, mogą być) bardzo ładne modele samolotów i wciągającą kampanię. Oraz mnóstwo drobnych, nie wpływających na przebieg gry, ale jątrzących, niedoróbek: ucięcie sampla wybuchu po kraksie, przerwanie animacji ciągniętego przez spadochron pilota, animacji tegoż zdenerwowanego po awaryjnym lądowaniu itd., itp. A na deser – uwaga – intro dostępne jako osobna aplikacja z menu Start, które można podziwiać w ekranie odtwarzacza. I nijak inaczej.

Nie chciałbym, by wydźwiękiem tej polemiki było to, że się czepiam. Gracz napisał piękny felieton o nowomodnym narzekaniu. Nie staram się również podważać recenzji ManJAka. Chodzi mi jedynie o niepokojące sygnały, które dostrzegam w tej grze – jak się zdaje – świadczące o lekceważącym podejściu do nabywcy. Zdaje się, że twórcy są pewni siebie, marki wyrobu i firmy, w związku z czym mają nadzieję, że odbiorcy wybaczą im „drobne błędy". Tak się jednak składa, że odbiorca elektronicznej rozrywki jest wyjątkowo wyczulony na szczegóły, które wszak świadczą o klasie produktu. Wystarczy wspomnieć, wydanego również przez Microsoft, Starlancera, który dopracowany był z obsesyjną wręcz dokładnością: nawet program instalacyjny oferował przyjemną niespodziankę w postaci pliku dźwiękowego z przemówieniem prezydenta. Logika podpowiada, że wkrótce pojawi się patch usuwający wiele mankamentów: usprawniający animację (pisał o tym ManJAk), proponujący nowe kursory, „klejący" animacje itd. Czy jednak w patchu metoda?

Spaceman

DEMON SZYBKOŚCI

Samolot bojowy na przestrzeni dziejów przeszedł niewyobrażalną ewolucję. Jedną z charakterystycznych cech był wzrost prędkości maksymalnej. Myśliwce z lat pierwszej wojny światowej osiągały około 150 – 250 km/h. Dwadzieścia pięć lat później, podczas kolejnej wojny światowej, konstrukcje mogły „wyciągnąć" początkowo 500 a następnie aż 650 – 700 km/h, a z momentem wprowadzenia odrzutowców, poprzeczka podniosła się i wynosiła ponad 900 km/h.

Lata powojenne to szalony wyścig: „kto dalej i szybciej". Tej rywalizacji sprzyjała zaczynająca się zimna wojna, przez co oba przeciwne bloki starały się ze względów prestiżowych pobić konkurenta. Magiczną barierę dźwięku „przeskoczono" 14 października 1947 w Kaliforni. Pilot, Charles Yeager na samolocie X-1 osiągnął prędkość 1,06 Macha i tym samym wpisał się do księgi rekordów. Pół roku później uzyskał już 1540 km/h, a w grudniu 1953 roku doszedł, a raczej doleciał, do 2600 km/h. Rekordy były nieoficjalne, ponieważ nie startował on do lotu samodzielnie – jego samolot był wynoszony w górę pod skrzydłem B-29 i dopiero na określonej wysokości odłączał się od nosiciela.

W czasach współczesnych, prędkość zbliżona do 2 Machów (ok. 2450 km/h) w samolotach myśliwskich nie jest niczym szczególnym. Są jednak i teraz rekordziści: rozpoznawczy SR-71 Blackbird osiąga około 4300 km/h i może operować na pułapie 36 500 metrów nad poziomem morza. Ciekawe jak na taką wiadomość zareagowaliby bracia Wright, biorąc pod uwagę, iż pierwszy lot jednego z nich trwał około 12 sekund na odległości 37 metrów.

TAWERNA

Opracował: Adam „Nubarus" Piesiak, tawerna@sgk.com.pl

Witam Was, strudzeni wędrowcy, w naszej Tawernie. W ostatnim czasie wielu z naszych gości donosi o dziwnych rzeczach dziejących się na szlakach. Coraz więcej magicznych kreatur wypełza ze swych czeluści, atakując karawany. Wielu podróżnych skarży się również na magiczną atmosferę, która coraz bardziej się zagęszcza, zwiastując nadchodzące problemy. I właśnie po to zbieramy się w Tawernie, aby o nich zapomnieć. Postaram się, aby dzisiejszy wieczór był równie przyjemny, co poprzednie. Zapraszam...

NOWINKI

ZA DARMO

Producent gry „Anarchy Online", firma Funcom, zaoferowała byłym graczom, którzy z niej zrezygnowali, 30 dni darmowej gry. Producent ma w ten sposób nadzieję zwiększyć popularność „Anarchy Online". Każdy chętny może także skorzystać z wersji „trial" umożliwiającej 7-dniowy darmowy dostęp do serwerów. Więcej informacji: http://www.anarchyonline.com

DO 3 RAZY SZTUKA

Firma Piranha Bytes potwierdziła, iż pracuje już nad dodatkiem do drugiej części „Ghotica", a także nad jego kontynuacją! Add-on trafić ma do sklepów w przeciągu kilku miesięcy.

OFICJALNA STRONA

Troika Games (autorzy „Arcanum"), otworzyła oficjalną stronę gry „Greyhawk" – hucznie zapowiadanego następcy „Arcanum". Gra oparta jest na trzeciej edycji D&D i oferować będzie 5 różnych bohaterów, kilkanaście profesji i mnóstwo questów (zapowiedziano już 50 pobocznych zadań). „Greyhawk: The Temple of Elemental Evil" zostanie wydany przez firmę Infogrames. Więcej Informacji: http://www.troikagames.com/toee.htm

EGIPSKIE CIEMNOŚCI

Najnowsza gra RPG on-line pt. „A Tale in the Desert" dostępna jest już pod adresem: www.atitd.com. Pierwsze 24 godziny gry jest za darmo, natomiast miesięczny abonament wynosi 14 dolarów. Tytuł ten osadzony jest w antycznych realiach kultury egipskiej, włączając w to wszystkie aspekty gospodarcze i polityczne. Wszystko okraszone zostało trójwymiarową grafiką, a ciekawostką jest np. brak opcji walki! „A Tale in the Desert" dostępny jest zarówno na platformę PC, jak i Linux.

DOJRZEWANIE

Czyli o rozwijaniu postaci w cRPG

Dzisiejszą opowieść chciałbym poświęcić bardzo ważnej kwestii, a mianowicie rozwojowi bohaterów w cRPG. Nie będzie dla nikogo zaskoczeniem, gdy powiem, iż jest to podstawowy element każdej rozgrywki i to właśnie obserwacja rozwoju naszej postaci jest dla nas niezwykle emocjonująca. Całość odbywa się zazwyczaj na podstawie awansu postaci na kolejne poziomy doświadczenia dzięki zebranym punktom doświadczenia. Rozwijamy w ten sposób nasze atrybuty, zdolności, uczymy się nowych czarów, a nasze punkty życia i mana wzrastają. Taki układ często prowadzi jednak do patologii, kiedy nie myślimy o niczym innym, jak o zdobywaniu punktów doświadczenia, a każdego przeciwnika traktujemy jako liczbę PD, którą możemy zainkasować. Podobnie zachowują się niektórzy gracze w papierowych RPG-ach. Takie sytuacje prowadzą jednak szybko

do kompletnego znudzenia, nie mówiąc już o tym, iż tracimy to, co najwartościowsze w danej grze.

Sztandarowym przykładem powyższego podejścia jest z pewnością seria „Diablo". Nie zaprzeczam, iż czerpanie radości z kolejnego poziomu naszej postaci (na który notabene z trudem zapracowaliśmy) jest czymś złym. Masowe rzezie naszych wrogów także mają swój urok, jednak zdobywanie punktów doświadczenia nie powinno ograniczać się tylko do walki. Bardzo ważne jest chociażby to, aby gracze byli odpowiednio nagradzani za wykonywane zadania, jak jest chociażby w „Fallout" czy „Arcanum".

Twórcy gier posuwają się także do innych ciekawych rozwiązań. W grze „Evil Island" nie mamy możliwości standardowego awansu. Za zdobyte punkty doświadczenia wykupujemy dane umiejętności, które wycenione są w różnoraki sposób, co zmusza nas do strategicznego myślenia podczas ich nabywa-

PORTAL

Mimo, iż nasi magowie przez wiele miesięcy tworzyli czar umożliwiający uruchomienie portalu na płytę CD, dziś, przynajmniej na jakiś czas, jestem zmuszony dezaktywować to zaklęcie. Przyczyną są wpływy czarnoksiężników z wyższych kręgów. Chwilowo nie będę więc mógł prezentować opowiadań i innych nadsyłanych przez Was materiałów. Jednak nic nie jest jeszcze z góry przesądzone, gdyż pracujemy już nad rozwiązaniem tej sytuacji. Nadal jestem otwarty na Wasze sugestie. We wszystkich sprawach dotyczących Tawerny kierujcie gońców pod adres: tawerna@sgk.com.pl.

nia. Zdarzają się też niemiłe rozwiązania, kiedy producenci wprowadzają limit punktów doświadczenia, czego przykładem jest chociażby „Baldur`s Gate". Samo pojęcie RPG oznacza w domyśle grę drużynową, bowiem największą radość sprawia nam tak naprawdę współdziałanie z partnerami z drużyny. W papierowych systemach fabularnych Mistrz Gry nagradza poszczególne postacie indywidualnie. Trudno jednak odwzorować to w grach komputerowych, w związku z czym bardzo często punkty doświadczenia dzielone są przez algorytm danego programu równo pomiędzy wszystkich członków drużyny. Sprowadza się to do tego, iż możemy mieć postać, która nie robi kompletnie nic, stojąc zawsze z boku, a jej poziom rósł będzie nieadekwatnie szybko. Można by to na siłę tłumaczyć, iż zdobywa ona doświadczenie poprzez obserwacje, ale w rzeczywistości tego rodzaju uproszczenia w cRPG, choć konieczne, są nielogiczne.

Rozwój bohatera to wspaniała sprawa. To właśnie cała esencja RPG. Nic nie zastąpi nam radości z efektywnego użycia nowo nauczonego czaru, który uratował nam życie, czy z umiejętności otwierania zamków, dzięki której zdobyliśmy wspaniałą, magiczną zbroję. Dokładnie ten element odróżnia te gry od o wszystkich innych i stanowi fundament rodziny RPG. Fundament zresztą bardzo przyjemny dla nas, graczy. ❐

KALENDARZ PODRÓŻNIKA

Jak co miesiąc, zapraszam do szybkiego przeglądu zbliżających się gier cRPG, które wkrótce ukażą się na polskim rynku:

Saga Icewind Dale
CD Projekt, w sklepach

Gothic 2
CD Projekt, 16 kwietnia

Lionheart
CD Projekt, czerwiec

Paradise Cracked
Cenega, kwiecień

Deus Ex
Cenega, kwiecień

Spells of Gold
Cenega, maj

ZASŁYSZANE W TAWERNIE

W dzisiejszej opowieści postanowiłem wspomnieć Wam o grze on-line pt. „Red Dragon". Swego czasu miałem okazję obserwować ją w akcji, będąc pod dużym wrażeniem. Do obsługi gry wystarczy przeglądarka internetowa. Rozpoczynamy od założenia własnego księstwa, które można rozwijać pod względem militarnym i politycznym. „Red Dragon" to jednak przede wszystkim gra zespołowa. Zakładając koalicję z innymi graczami, mamy o wiele lepsze szanse na zdobycie nowych terytoriów, wzmocnienie swojej pozycji, a przede wszystkim na przetrwanie! Koalicja liczyć może 17 członków. Jednego z nich wybiera się na Imperatora, który wypowiada wojny, zawiązuje sojusze, przyjmuje i wydala członków koalicji. Pozycja Imperatora to ciężka praca, dlatego każdy z nich dysponuje głównodowodzącym, który posiada szczególne uprawnienia w zakresie prowadzenia wojny i polityki. W danym dniu mamy określoną liczbę tur do wykonania, które można także odkładać na później. Istnieje także możliwość zamrożenia księstwa (np. gdy wyjeżdżamy na wakacje). Na początku jeden rok gry przekłada się na 15 tur. Ostatni ruch nie jest przeznaczony do budowania, tylko do przeprowadzania wojen. Ma miejsce automatycznie o północy danego dnia. W trakcie ruchu możemy wykonywać takie czynności, jak przydzielanie swoich poddanych do konkretnych zawodów, mobilizowanie armii, budowanie budynków, rzucanie czarów, wysyłanie złodziei czy po prostu wydawanie rozkazów swoim wojskom. „Red Dragon" nie grzeszy także pod względem możliwości wyboru rasy; dostępni tu są: ludzie, elfy, hobbiści, krasnoludy, dżiny, gobliny, nekromanci, Br-Ougowie i olbrzymy. Zabawę w tę grę polecam wszystkim, którzy mają codziennie ok. 30 minut wolnego czasu i chcieliby poczuć się jak władca magicznego, średniowiecznego księstwa. Szczegóły na stronie – http://www.reddragon.pl.

CIEK@WE
witryny w internecie

RADEN

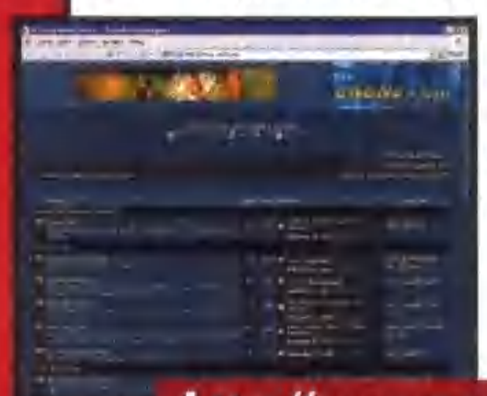
RADEN czyli Red Alert Universe of Games to angielskojęzyczny serwis poświęcony grom z serii Red Alert. Zawiera praktycznie kompletny zbiór informacji o tych grach z obszernymi opisami, poradami, opisami taktyk oraz sztuczek możliwych do zastosowania podczas gry. Są tu także bogate zbiory grafik i screenshotów z gier.

Warte przeczytania są także doniesienia na temat nadchodzącej gry Red Alert 3. Strona ma już dosyć długą historię bo istnieje od 5 maja 2000 roku a więc niedługo będzie miała już trzy lata.

http://www.cncgames.com

CNCNZ.COM

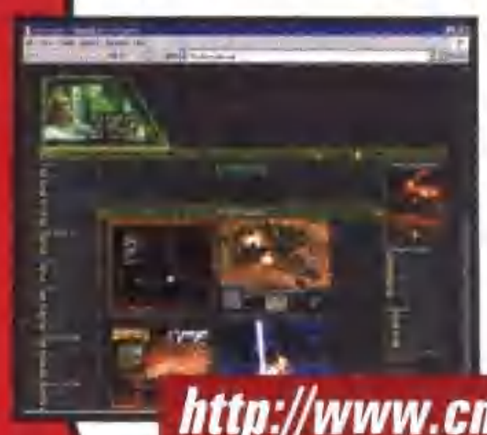
Ciekawy angielskojęzyczny serwis o grach z serii Command & Conquer. Można go polecić każdemu, kto gra w gry C&C. Na temat każdego tytułu z serii znajdziesz tu mnóstwo informacji, setki grafik i dziesiątki plików do pobrania. Do tego wielkie forum oraz piszący na nim ludzie pomogą rozwiązać Ci wszystkie problemy związane z grą. Wszystko to z pewnością zachęci każdego miłośnika RTSów do wielokrotnego powracania na tę stronę.



http://www.cncnz.com

CNC REACTOR

Strona o grach produkcji firmy Westwood – Red Alert, Yuir Revenge, Renegade oraz Generals. W sekcji poświęconej każdej z gier znajdziesz mnóstwo ciekawych informacji, ekranów z gry oraz sporo plików do pobrania, w tym dużo tak zwanych modów rozszerzających możliwości gry oraz spore zestawy dodatkowych map, w tym zestaw pięciu oficjalnych mappacków. CnC Reactor to obowiązkowa pozycja dla wszystkich grających w RTSy z Westwooda.



http://www.cnc.xp.pl

WIEŚCI

FeRAM NASTĘPCA UKŁADÓW FLASH

ZAPAMIĘTAĆ TANIEJ I WIĘCEJ

Wynikiem współpracy firm Toshiba i Infineon jest opracowanie nowych, 32-Mbitowych pamięci FeRAM. Układy FeRAM mogą już wkrótce zastąpić pamięci Flash. Produkty obu technologii oferują niezawodną pamięć, przechowującą dane także po odłączeniu zasilania. Jedną z zalet FeRAMu jest większa prędkość pracy. Pamięci Toshiby i Infineona posiadają czas dostępu rzędu 50 nanosekund i czas cyklu – 75 nanosekund. Wartości te w porównaniu do parametrów czasowych kości SDRAM nie robią wrażenia, ale są znacznie mniejsze niż w przypadku pamięci Flash, w których wynik 200 mikrosekund uznawany jest za dobry. Drugą zaletą, o której poinformowali współtwórcy pamięci FeRAM, jest mniejsze zużycie energii. Oszczędność wynika z faktu, że FeRAM nie wymaga dodatkowego źródła energii do zapisania nowych danych, co ma miejsce w przypadku pamięci Flash. Mała energochłonność to cecha czyniąca FeRAM idealnym rozwiązaniem dla urządzeń przenośnych. Nowe pamięci wykorzystują własności kryształów ferroelektrycznych, w których pod wpływem przyłożonego pola elektrycznego zachodzą zmiany w strukturze krystalicznej.

TOSHIBA

Infineon and Toshiba Announce Joint Development of FeRAM

21 December, 2000

Combining Technology will Speed Availability of New Memory for Commercial Market

Joint News Release by Toshiba and Infineon

Munich and Tokyo--December 21, 2000-Infineon Technologies AG (FSE/NYSE: IFX) and Toshiba Corporation today announced a comprehensive agreement to develop nonvolatile memory technology and products based on the ferroelectric principle.

The Ferroelectric Random Access Memory (FeRAM) represents a new paradigm in memory technologies. Using ferroelectric materials, FeRAM combines the high-speed and endurance of widely used dynamic and static random access memories with the ability to store information in the absence of power.

Technology and product work under the agreement will focus on memory cell structure development, boosting the number of read and write cycles, raising access speeds, enhancing long term reliability and establishing a method for resolving metal contamination of silicon during chip production. The first commercial product is a 32-megabit Ferroelectric Random Access Memory (FeRAM), for use in cellular phones.

www.theinquirer.net

PROCESORY INTELA 3,8 GHz jeszcze w tym roku?

NIEKOŃCZĄCY SIĘ WYŚCIG TRWA

Według nieoficjalnych źródeł, Intel jest już gotowy do przekazania partnerom próbnych egzemplarzy procesorów Prescott, produkowanych w technologii 90 nanometrów.

Co prawda układy wymagają jeszcze dopracowania, jednak prawdopodobny termin wysyłki pierwszych egzemplarzy procesorów do partnerów firmy to drugi kwartał tego roku. Wcześniej pojawiały się zapowiedzi Intela, że do połowy 2003 roku zakończony zostanie proces wprowadzania produkcji chipów w technologii 90 nanometrów.

Procesory Prescott będą wyposażone w 800 MHz szynę Quad Pumped, 1 MB pamięci cache L2 i wbudowaną technologię Hyper-Threading II. Nowy produkt Intela będzie również wyposażony w dodatkowy zbiór instrukcji, zwanych PNI – Prescott New Instructions, które mają umożliwić w przyszłości szybsze strumieniowe przetwarzanie danych.

Być może Intel wprowadzi na rynek wersję procesora Prescott taktowanego zegarem 3,8 GHz. Oficjalnie firma zapowiedziała pojawienie się pod koniec tego roku procesorów taktowanych zegarem 3,4 GHz, a szybszych jednostek dopiero na pierwszy kwartał przyszłego roku. Ponieważ informacje o pojawieniu się jeszcze w tym roku procesorów 3,8 GHz nie są oficjalne, być może nie powinniśmy się spodziewać układów Prescott 3,8 GHz wcześniej, niż na początku przyszłego roku. Podstawowym problemem przy zwiększaniu szybkości zegara taktującego rdzeń jest efekt elektromigracji, tym silniej oddziaływujący im cieńszy jest układ. Zwiększenie szybkości zegara taktującego rdzeń procesora, bez zwiększania wpływu elektromigracji jest zadaniem trudnym, nawet dla takiego giganta, jakim jest Intel.

www.xbitlabs.com

GATES MÓWI O NOWEJ KONSOLI

NASTĘPNA GENERACJA XBOXA

W wywiadzie udzielonym francuskiej gazecie „Les Echos", Bill Gates ujawnił kilka faktów na temat następcy konsoli Xbox. Konsola, która najprawdopodobniej będzie się nazywać Xbox Next (Microsoft zarejestrował domenę o takiej właśnie nazwie) ma być połączeniem platformy do gier ze sprzętem do obsługi multimediów. Gates zapowiada obsługę sieci bezprzewodowych oraz programy do obróbki zdjęć i filmów. Część nowych opcji pojawi się jeszcze przed premierą Xboxa Next, w zapowiadanej na najbliższe miesiące odświeżonej wersji obecnej konsoli Microsoftu. Prawdopodobnie na dysku konsoli będą zainstalowane programy Internet Explorer i odtwarzacz Windows Media.

Wszystko wskazuje na to, że Microsoft przyczyni się do dalszego zatarcia granic pomiędzy konsolami a komputerami domowymi. Stworzenie platformy, która byłaby alternatywą dla tradycyjnych komputerów to szansa na dotarcie do masowego odbiorcy, choć – jak ostrzegają analitycy rynku – także pewne ryzyko. Nie wiadomo, czy użytkownicy komputerów zaakceptują konsolę, za to wielce prawdopodobne, że zatwardziali gracze odwrócą się od platformy, która nie będzie jednoznacznie kojarzona z branżą gier. Już dziś z tych względów Xbox ma kłopoty z przebiciem się na rynku japońskim, który jest jednym z największych konsolowych rynków świata.

www.microsoft.com

FUZJA Segi z Sammy

BĘDĄ LEPSZE GRY?

Japoński wydawca gier wideo – firma Sega – połączy się z Sammy, czołowym wytwórcą maszyn Pachinko. Szczegóły dotyczące fuzji nie zostały jeszcze ustalone. Decyzja o połączeniu z Sammy, które nastąpi 1 października, kończy falę spekulacji na temat przyszłości jednej z najstarszych firm branży gier wideo.

Kłopoty Segi zaczęły się, gdy w połowie lat 90-tych na arenę wkroczyła firma Sony ze swoją konsolą PlayStation. Produkowane przez Segę konsole Saturn i Dreamcast przegrały w wyścigu o dominację na rynku i w 2001 roku firma zaprzestała produkcji sprzętu do gier, koncentrując się na tworzeniu oprogramowania. Sega notuje straty od 5 lat z rzędu.

Pachinko to najpopularniejsza w Japonii gra hazardowa. Polega na wrzucaniu do automatu metalowych kulek, które muszą przejść przez labirynt metalowych pręcików. Jeśli kulki trafią w odpowiednie miejsce, gracz otrzymuje nagrody (teoretycznie mogą być to wyłącznie nagrody rzeczowe, jednak powszechne jest wymienianie nagród na pieniądze).

www.nytimes.com

N-GAGE konsola do gier w telefonie

POGRAĆ NA NOKII

Nokia zapowiedziała opublikowanie szczegółów dotyczących ceny i daty premiery nowego gadżetu – urządzenia N-Gage, które będzie hybrydą telefonu i przenośnej konsoli do gier.

Produkt Nokii będzie bezpośrednio rywalizował z konsolą Gameboy japońskiego giganta Nintendo, która dominuje na rynku przenośnych urządzeń umożliwiających granie. Pojawienie się N-Gage to część szeroko rozpropagowanej wśród producentów telefonów komórkowych strategii udostępnienia posiadaczom telefonów wartości dodatkowej, wykraczającej poza usługi komunikacyjne. I choć większość najnowszych telefonów posiada wbudowane gry, to przewagą N-Gage są kolorowy ekran i szybki procesor. Gry dla N-Gage będą umieszczane na kartach pamięci, które będzie się podłączało bezpośrednio do urządzenia. Firma Sega, twórca gier komputerowych zadeklarowała, że zapewni gry dla nowego telefonu Nokii, wśród nich ma być m. in. Sonic the Hedgehog.

Rywalizacja z Gameboyem to zadanie dość trudne dla N-Gage. Od momentu premiery konsoli Gameboy Advance w marcu 2001r. Nintendo sprzedało już na całym świecie ponad 24 mln sztuk tego urządzenia. W Europie Gameboy kosztuje ok. 130 Euro. Aby N-Gage było konkurencyjne, Nokia będzie prawdopodobnie musiała sprzedawać urządzenie po cenie, generującej niewielką stratę. Nokia przewiduje, że tym co przyciągnie klientów do nowego telefonu, będzie wbudowana technologią Bluetooth, umożliwiająca użytkownikom a zarazem graczom wzajemne bezprzewodowe łączenie się. Jak wynika z danych opublikowanych przez Telecom One, Nokia 7210 jest obecnie najpopularniejszym telefonem umożliwiającym granie i jest sprzedawany przez niektórych operatorów w Wielkiej Brytanii za ponad dwukrotnie wyższą cenę, niż kosztuje konsola Gameboy.

www.nokia.com

system

WOJNA NA GÓRZE

PIŁA POLECA

Co wybrać: procesor Intel czy AMD?

PAWEŁ PILARCZYK (PILA@PCLAB.PL), REDAKTOR NACZELNY SERWISU WWW.PCLAB.PL

W poprzednich numerach ŚGK omówiłem, jaką warto wybrać kartę graficzną lub jaką płytę główną, jednak pominęliśmy komponent najważniejszy – procesor. Postaram się zatem odpowiedzieć na słynne pytanie: „Intel czy AMD?". Nie zamierzam jednak rozpętywać kolejnej wojny w tym temacie. Mam nadzieję, że po lekturze niniejszego artykułu wszyscy zwolennicy jednej czy drugiej firmy zrozumieją, że oba rozwiązania mają tyle samo zalet, co wad.

AMD zdecydowanie tańszy? Niekoniecznie!

Skoro wahamy się nad wyborem procesora, to albo jesteśmy w fazie kupowania całego, nowego komputera, lub nasz obecny jest na tyle stary, że wymaga zmiany nawet płyty głównej – zatem docelowo obojętne jest, czy będzie to płyta pod procesor firmy AMD czy Intel.

Podstawowym kryterium, jakim kieruje się większość z nas, jest cena. Pod tym względem bezsprzecznie królują procesory AMD. Podstawowy procesor Athlon XP 1700+, taktowany zegarem 1,47 GHz, kosztuje około 250 zł. Durona 1,3 GHz można mieć już za 170 zł. Tymczasem najtańszy procesor Intela, Celeron 2 GHz, kosztuje ponad 350 zł. Teoretycznie zatem AMD jest bezkonkurencyjny. Jednak tylko teoretycznie. Przede wszystkim, do procesorów tych należy dokupić wentylator – koszt co najmniej 40 zł. Dla porównania, wentylator otrzymujemy „w cenie" z procesorami Intela. Tak z wyjściowych 250 zł za procesor Athlon XP 1700+ robi nam się już prawie 300 zł (lub ponad 300 zł, gdy zdecydujemy się na lepszej jakości wentylator). Koszt wiatraczka to jednak mała pestka w porównaniu do delikatności procesorów AMD. Niestety, bardzo łatwo jest je uszkodzić. Pierwsze niebezpieczeństwo pojawia się przy zakładaniu wiatraczka, gdy istnieje ryzyko ukruszenia jądra procesora. Znam osobiście kilka osób, które mają na swym koncie tak właśnie „zabite" procesory.

Ponadto, nieodpowiednie chłodzenie procesora może spowodować jego natychmiastowe spalenie się. I niestety nie pomagają tu diody termiczne, mające teoretycznie zabezpieczyć procesor przed śmiercią. Zanim płyta główna odbierze od diody informację, iż procesor jest za gorący, po której to informacji następuje natychmiastowe odłączenie zasilania procesorowi, ten w większości wypadków... już jest spalony. Osobiście załatwiłem w ten sposób dwa procesory: Athlon XP 1600+ i Athlon XP 1900+, oba na nowoczesnych płytach poprawnie odczytujących temperaturę procesora. I – niestety – płyty poległy razem z procesorami.

Oczywiście w takim wypadku żadna firma nie uzna nam reklamacji, bowiem po procesorze widać spalenie (ma zbrązowienie od spodu lub jego jądro robi się matowe). Jesteśmy 250 zł w plecy za procesor i bardzo często 400 zł (lub więcej) za płytę główną.

To oczywiście najczarniejszy scenariusz, bowiem większość procesorów AMD udaje się jednak odpalić, ale chciałem Was ostrzec: musicie być wyjątkowo ostrożni.

Pod tym względem procesory Intela nie mają sobie równych. Są wyjątkowo dobrze zabezpieczone przed niezdarnością użytkowników. Jądro chronione jest przed ukruszeniem metalową pokrywą (tzw. odpromienniacz ciepła – Integrated Heat Spreader), a dioda termiczna reaguje na przegrzanie natychmiast. Procesora Intel prawie nie da się spalić. Są, naturalnie, pewne wyjątki, jednak bardzo nieliczne.

Sto koni pod maską

To, co interesuje graczy najbardziej, to wydajność. Pod tym względem procesory AMD są rzeczywiście rewelacyjne. Procesor Athlon XP pracujący z zegarem 1,6 GHz (tzw. 1900+), cechuje się wydajnością porównywalną z Pentium 4 1,8-1,9 GHz. To duża różnica. Pamiętajcie jednak, że faktyczna częstotliwość zegara procesorów Athlon XP jest ukryta pod tzw. numerem modelu. Procesor Athlon XP 1700+ taktowany jest zegarem 1,47 GHz, Athlon 2000+ – 1,67 GHz, a Athlon 2200+ – 1,8 GHz. Niestety, wielokrotnie spotkałem się z przypadkami osób, które kupiły procesor np. Athlon XP 1600+, myśląc, że pracuje on z częstotliwością 1,6 GHz. AMD przez oznaczenie procesorów numerami modeli miała jednak na celu oddanie ich przybliżonej wydajności do procesorów Intela. Tak zatem procesor Athlon XP 1600+, choć taktowany zegarem 1,4 GHz, ma – według AMD – wydajność porównywalną z Pentium 4 1600 MHz (1,6 GHz). Przeprowadzone przeze mnie testy wykazały, że raczej jest to dość dobre przybliżenie – są aplikacje, w których oba procesory uzyskują podobne wyniki w testach wydajnościowych, są także takie, w których zdecydowanie szybszy jest procesor AMD (np. gra Serious Sam) lub zdecydowanie szybszy jest procesor Intela (np. gra Quake 3 Arena). Możecie jednak przyjąć, że Athlon XP 1600+ jest tak samo szybki, jak taktowany zegarem 1,6 GHz procesor Pentium 4.

Athlon XP 1600+ kosztuje niewiele ponad 200 zł, podczas gdy Pentium 4 1,6 GHz (z jądrem Northwood) – blisko 500 zł. Rzeczywiście, jest taka różnica w cenie. Niemniej jednak procesory Intela o niskich zegarach (1,6 lub 1,8 GHz) z jądrem Northwood (a więc wykonane w technologii 0,13 mikrometra) mają ogromną zaletę – rewelacyjnie się podkręcają. Biorąc pod uwagę to, że wyjątkowo ciężko je uszkodzić, procesory te aż proszą się o to, by im podnieść

Wraz z procesorem Pentium 4, otrzymujemy wentylator z radiatorem gratis.

zegar. Przeciętny wynik uzyskany przez te procesory to 2,4-2,5 GHz(!). Kilku moich znajomych posiada procesory 1,6 GHz (a właściwie: 1,6A – bo przez literkę „A" oznacza się Pentium 4 z jądrem Northwood) podkręcone do... 2,7 GHz. Robi wrażenie, nieprawdaż?

W efekcie, choć początkowo ceny procesorów Intela są nieporównywalnie wyższe od cen procesorów AMD, to po podkręceniu Pentium 4 uzyskujemy prawdziwego potwora. Zatem można przyjąć, że stosunek wydajności do ceny procesorów Pentium 4 i Athlon XP jest w tym wypadku taki sam. Zakładając, że procesor będziemy podkręcać. Przy niepodkręconym procesorze, bezsprzecznie lepszym wyborem będzie AMD.

Niedawno na polskim rynku pojawiły się procesory Athlon XP 1700+ (1,47 GHz) produkowane w technologii 0,13 mikrometra (dotychczas 1700+ wytwarzano w technologii 0,18 mikrona). Są one o około 50 zł droższe od 1700+ 0,18 um. Jak traficie na dobry egzemplarz, uda się go Wam podkręcić nawet do 2 GHz. Tym samym uzyskacie procesor o wydajności porównywalnej z Pentium 4 2,4 GHz. Pamiętajcie jednak, że z podkręcaniem Athlonów trzeba postępować BARDZO ostrożnie.

AMD niekompatybilne? Bzdura!

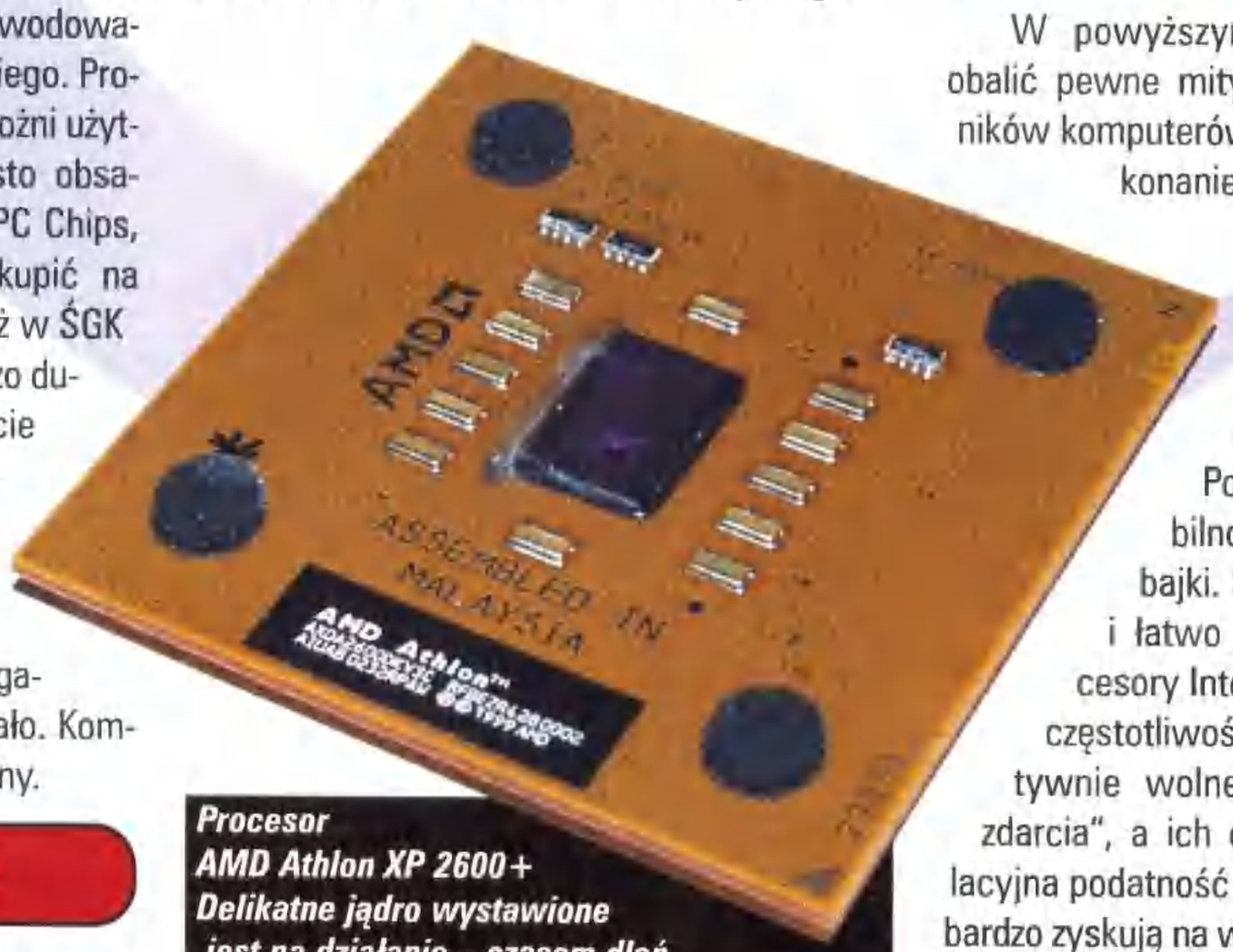
Wielu zwolenników procesorów Intela twierdzi, że procesory AMD są „niekompatybilne". To całkowita nieprawda – obecne na rynku procesory AMD (Athlon, Athlon XP, Duron) są w stu procentach zgodne z procesorami Intela i można na nich uruchomić każdą aplikację. To, że popularne jest stwierdzenie, iż komputery z procesorami AMD się wieszają, spowodowane jest nie procesorem, a płytą pod niego. Procesory AMD kupują raczej mniej zamożni użytkownicy komputerów i bardzo często obsadzają je oni na najtańszych płytach PC Chips, ECS czy co tam jeszcze można kupić na giełdzie za 250 zł. Pisaliśmy o tym już w ŚGK 2/2003: powinniście przykładać bardzo dużą wagę do płyty głównej. Nie kupujcie najtańszej. Poczytajcie recenzje w prasie czy internecie i wybierzcie płytę zachwalaną przez specjalistów. Jeśli kupicie takową lub po prostu markową (MSI, ABIT, ASUS czy Gigabyte), nic się Wam nie będzie wieszało. Komputer będzie w stu procentach stabilny.

Płyty też się starzeją!

Zupełnie nieprawidłowym argumentem przeciwko procesorom Intela jest to, że każda kolejna generacja procesorów wymaga zmiany płyty głównej, gdy tymczasem płyta pod procesor AMD starczy na kilka lat (bowiem kolejne procesory stosują tę samą podstawkę, Socket 462). Nic bardziej błędnego.

Jądro procesora Pentium 4 chronione jest metalową blaszką IHS.

Przede wszystkim, starzeje się sama płyta główna. Na nowych generacjach płyt pojawiają się coraz to nowsze złącza: LAN, AGP 8x, USB 2.0, Serial ATA, FireWire, Bluetooth – to tylko kilka standardów, które są obecne niemal na każdej dzisiejszej płycie (no, może z wyjątkiem jeszcze mało popularnego Bluetooth), a których nie bylo na płytach sprzed dwóch lat. Nowe procesory wymagają także kolejnych generacji pamięci. Dwa lata temu królowały jeszcze PC133 SDR SDRAM, rok temu dominowały PC2100 DDR SDRAM (pamięci DDR266), obecnie coraz większą popularność zyskują PC3200 DDR SDRAM (pamięci DDR400). Dzisiejsze płyty też będą wymagały zmiany za dwa lata, bo za dwa lata na płytach nie będzie już BIOS-u, a tzw. system EFI (kiedyś napiszę o tym szerzej na łamach ŚGK), standardowo będą montowane bezprzewodowe sieciówki WiFi (standard 802.11b), a zamiast gniazd PCI czy AGP pojawią się PCI Express (PCI X). No i oczywiście korzystać będziemy znowu z jakiegoś innego typu pamięci (sam teraz nie wiem, jakiego).



Procesor AMD Athlon XP 2600+ Delikatne jądro wystawione jest na działanie – czasem dlań zabójczych – radiatorów.

Dziś niektórzy posiadacze płyt AMD twierdzą, że obsadzą sobie nowiutkiego Athlona XP 2600+ na płycie z chipsetem KT133A (obsługującym tylko pamieci PC133), a po jakimś czasie zmienią także i płytę. Niestety, wiele (o ile nie większość) starych płyt – choć teoretycznie mogłaby obsłużyć nowoczesne procesory – nie rozpoznaje ich. Dlaczego? Bo producenci celowo zaprzestają wypuszczania do nich nowych BIOS-ów, by zmusić klientów do kupna nowych płyt głównych.

Zatem argument o braku konieczności zmiany płyty też nie jest żadnym argumentem. Płytę główną trzeba wymieniać co dwa lub – najwyżej – trzy lata. Tak samo jak procesor wymaga wymiany co dwa (góra trzy) lata. W efekcie – wymieniać będziemy i procesor, i płytę. Ceny płyt pod procesory Intel i AMD są porównywalne. Można kupić pod oba procesory tanią płytę ECS za 300 zł (lub nawet mniej), ale można kupić też wypasioną za ponad 800 zł.

Czego nie kupować

Mamy nadzieję, że teraz będziecie sami w stanie wybrać dla siebie procesor – albo Athlon XP, albo Pentium 4. Odradzamy Wam natomiast zdecydowanie procesory Celeron – obcięto im pamięć cache drugiego poziomu (L2) do 128 kB, co bardzo negatywnie wpłynęło na ich wydajność.

Odradzamy Wam także procesory Duron. Nie są one aż tak wolne, jak wolne są Celerony, jednak za kilkadziesiąt złotych więcej możecie kupić dużo szybszego Athlona XP. A zatem nawet jeśli Wasz budżet jest już dopięty „na maksa", naprawdę warto dorzucić jeszcze te 40 czy 50 zł i kupić procesor Athlon XP zamiast Duron.

Słowa końcowe

W powyższym artykule starałem się obalić pewne mity krążące wśród użytkowników komputerów, a moim celem było przekonanie Was, że wybór między procesorem AMD a Intel wcale nie jest taki oczywisty. Podsumowując: procesory AMD są bardzo wydajne i bardzo tanie. Pogłoski o ich niekompatybilności można wsadzić między bajki. Są jednak bardzo delikatne i łatwo je uszkodzić. Z kolei procesory Intela są drogie, a te o niskich częstotliwościach taktowania – relatywnie wolne. Są natomiast „nie do zdarcia", a ich ogromną zaletą jest rewelacyjna podatność na podkręcanie, po którym bardzo zyskują na wydajności. To, że nie trzeba wymieniać płyty głownej pod procesory AMD przez pięć lat, to bezpodstawna legenda. O ile nie wymieniacie procesora co pół roku, to najprawdopodobniej przesiadka na szybszy CPU, wiązać się będzie także z wymianą płyty głównej. O tym wszystkim warto pamiętać, podejmując decyzję – AMD czy Intel. ❐

ROZWIĄZANIE KONKURSÓW

KONKURS FILMOWY
ŚGK 01/2003

Nagrody, płyty DVD ufundowane przez firmy Warner Home Video, Monolith i Vision otrzymują:

Dariusz Pietrucha (Bytom)
Jacek Dmochowski (Wąsosz)
Małgorzata Gołąb (Gdańsk)

KONKURS FILMOWY
ŚGK 02/2003

Nagrody, płyty DVD ufundowane przez firmę Warner Home Video i Monolith otrzymują:

Jacek Kulmiński (Otwock)
Maciej Szkopiński (Jawor)
Piotr Dąbrowski (Szubin)

KONKURS „IRON STORM"
ŚGK 02/2003

Nagrody, 10 zestawów gier „Iron Storm" i „Prisoner of War" ufundowanych przez firmę CD Projekt otrzymują:

Adam Rodak (Lublin)
Artur Moszczyński (Wadowice)
Kamil Wiśniewski (Sierpc)
Łukasz Buczek(Błonie)
Magdalena Grązka (Tarnobrzeg)
Marcin Traczyk (Świdnica)
Monika Urbańczyk (Trzebnica)
Piotr Dittrich (Warszawa)
Robert Tomaszewski (Kielce)
Wojciech Robakowski (Pszów)

KONKURS „WŁADCA PIERŚCIENI"
ŚGK 02/2003

Nagrody, 10 encyklopedii multimedialnych „Władca Pierścieni: Dwie Wieże" otrzymują:

Arkadiusz Piątek (Włocławek)
Arkadiusz Półtorak (Gorzów Wielkopolski)
Benita Nazarewicz (Ruda Śląska)
Izabela Brążkiewicz (Legionowo)
Jarosław Umiński (Włocławek)

Kamil Kotecki (Mąkoszyn)
Karolina Cieślar (Olsztyn)
Katarzyna Wolanin (Koszyce Wielkie)
Marcin Wojciechowski (Bielsko-Biała)
Paweł Bijata (Częstochowa)

Wśród osób, które nadesłały do redakcji Świata Gier Komputerowych wypełnioną ankietę z numeru 3/2003 rozlosowaliśmy nagrody w postaci gier komputerowch. Grę „Need for Speed: Hot Pursuit 2" otrzymują:

Agnieszka Rozwalka
Andrzej Fortuna
Czesława Sawoń
Ireneusz Wasiakowski
Łukasz Wasiak

PRENUMERATA

Wpłaty na prenumeratę krajową przyjmują terenowe jednostki RUCH SA – do piątego dnia każdego miesiąca poprzedzającego okres rozpoczęcia prenumeraty. Rodzaje prenumeraty: kwartalna, półroczna, roczna.

Informacje o warunkach i sposobie zamawiania prenumeraty zagranicznej udziela:

Ruch S.A. OKDP, 01-248 Warszawa, ul. Jana Kazimierza 31/33 tel. (0-prefix-22) 532 87 31, 532 88 15, 532 88 20, infolinia (0-800) 12 00 29, e-mail: prenumerata@okdp.ruch.com.pl.
Płatność kartą płatniczą na stronie http://www.ruch.pol.pl

ŚWIAT GIER KOMPUTEROWYCH

Nr 4/03 (124) ROK 11

REDAKTOR NACZELNY:
Piotr Pieńkowski

Z-CA REDAKTORA NACZELNEGO:
Piotr Orcholski

SEKRETARZ REDAKCJI:
Michał J. Adamczak

REDAKTOR GRAFICZNY:
Tomasz Łoboda

SKŁAD KOMPUTEROWY:
Małgorzata Zalska, Piotr Rogalski, Monika Zawiszewska, Piotr Leśniewicz

KOREKTA:
Piotr Walkowiak

SEKRETARIAT:
Agnieszka Jasiulewicz

WSPÓŁPRACA:
Piotr Bilski, Grzegorz Brysiewicz, Adam Gregrowicz, Maciej Jasiński, Bartosz Lewandowski, Arkadiusz Matczyński, Jan Morwiński, Marcin Noryśkiewicz, Marcin Przybyłek, Tomasz Strzelczyk, Karol Szmyt, Michał Śledziński, Robert Wiśniewski, Wiktor Żwikiewicz

ADRES REDAKCJI:
ul. Jagiellońska 12A
85-067 Bydgoszcz
tel. (0-52) 345-54-40
tel. (0-52) 325-48-60
fax (0-52) 325-48-70

ADRES KORESPONDENCYJNY:
skrytka pocztowa 39
ul. Jagiellońska 8
85-005 Bydgoszcz

WYDAWCA:
Egmont Polska sp. z o.o.

KONTO:
BPH w Krakowie, XVI O/W-wa
10601028-1368-27000-420101

KOLPORTAŻ:
Agnieszka Kowalczyk

DZIAŁ REKLAMY:
Małgorzata Hawrylewicz-Pieńkowska
+52 345-54-40
Katarzyna Krzywińska
+22 625-50-05

DRUK:
R.R. Donnelley (Kraków)

Redakcja nie odpowiada za treść reklam i ogłoszeń i zastrzega sobie prawo do zmiany tytułów i treści nadsyłanych materiałów. Redakcja nie zwraca materiałów nie zamówionych.

e-mail: sgk@sgk.com.pl
WWW: http://www.sgk.com.pl

KONKURS

„Tom Clancy's Splinter Cell" to kolejna gra z tego gatunku określanego mianem political fiction oraz producenta słynnego cyklu „Rainbow Six". W „Splinter Cell" wcielasz się w postać super-agenta Sama Fishera, który w pojedynkę musi ocalić świat. Jest wszechstronnie wyszkolony, a jego arsenał broni i elektronicznych gadżetów obejmuje urządzenia, których prototypy mają dopiero powstać. Z okazji polskiej premiery „Tom Clancy's Splinter Cell" wspólnie z jej wydawcą, firmą „Play It", przygotowaliśmy dla Was wielki konkurs.

Do wygrania jest w nim aż 30 gier, a żeby wziąć udział w ich losowaniu wystarczy podać prawidłowe odpowiedzi na trzy poniższe pytania.

1. Podaj nazwę organizacji, w ramach której działa Sam Fisher?

2. Jak nazywa się urządzenie umożliwiające widzenie w ciemności, w które wyposażony jest Sam?

3. Ilu partnerów ma Sam Fisher w czasie akcji w Pałacu Prezydenckim?

Wśród uczestników konkursu, którzy nadeślą poprawne odpowiedzi rozlosujemy 10 zestawów składających się z gier „Tom Clancy's Splinter Cell", „Tom Clancy's Rainbow Six – Black Throne" i „Age of Wonders 2". Odpowiedzi należy przysyłać wyłącznie na kartkach pocztowych z naklejonym kuponem konkursowym do dnia 30 kwietnia tego roku.

PLAY
www.play-it.pl

Ubi Soft

©2002 Ubi Soft Entertainment. Wszelkie prawa zastrzeżone. Ubi Soft Entertainment oraz logo Ubi Soft to zarejestrowane znaki handlowe firmy Ubi Soft Entertainment. Splinter Cell jest znakiem handlowym Ubi Soft Entertainment. Wszystkie pozostałe znaki handlowe stanowią własność odpowiednich osób i firm.

KUPON KONKURSOWY
Splinter Cell
ŚGK 4/03

Scan by Vangis 2010 for
Retroreders.makii.pl

NAJNOWSZY NUMER

TYLKO! 12,95 zł
Z DWIEMA PŁYTAMI CD

2xCD

DWIE PEŁNE WERSJE GIER

BATTLE REALMS PL - RTS TWÓRCÓW COMMAND&CONQUER

PROJECT ENTROPIA - MMORPG - GRAJ ZA DARMO

MODY, PATCHE I PORADNIKI DO: NEVERWINTER NIGHTS I WARCRAFT 3

ŚWIAT GIER KOMPUTEROWYCH 1/03 WYDANIE SPECJALNE

FANTASY W SIECI
- historia gier MMORPG

MMORPG BEZ TAJEMNIC
- porady dla początkujących

PORADNIKI DO GIER:
NEVERWINTER NIGHTS, ICEWIND DALE 2, WARCRAFT 3, DIABLO 2, DARK AGE OF CAMELOT, NEOCRON, RED DRAGON, MIMESIS ONLINE, ULTIMA ONLINE, ANARCHY ONLINE

JUŻ W SPRZEDAŻY